Tot.143 女神侧身像系列两款新作公布！传说系列最新作：风雨传说登场！

游戏机实用技术

TV GAME

前线狙击

王国之心II
发售前最终报道

X360关注作品
九十九夜
火爆狂飚 复仇
战国无双2
梦幻骑士V 历代记
摩托浪漫旅
横冲直撞 平行线

特稿
X360初心者手册
关键词360

攻略透解

银河游侠
带你畅游银河一周目

波斯王子3 王者无双
砂之三部曲收官之作
波斯王子的终极冒险

如龙
极道者的极之道攻略

召唤之夜 铸剑物语 原石
一起成为一流的锻冶师吧

特别企划
2D游戏末世王朝十五周年祭

特快专递

义经纪/马里奥与路易 超时空拍档
激·战国无双/怪物猎人P

游戏光环 Gamehalo
收录十一款新作影像！
前线任务5/摩托浪漫旅/星际争霸 幽灵/皇牌空战 零
王国之心II/摔角玫瑰/新鬼武者



本期赠品
Gamehalo VCD
猪笼城寨别册
生化危机4精美海报

2006.1B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600





让你的手也喜欢游戏！

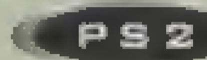






北通神鹰

BETOP VIBRATION GAMEPAD

BTP-2116 









广州市北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com

华南	
广州水无月	020－83842896
深圳梦天堂	0755－61307377
深圳龙马电玩	0755－83769154
深圳龙岗亚兰特	0755-28939748
南宁鸿立电玩	0771-2840848
柳州忠文游戏机	0772-3612823
福州聚友电玩	0591-87675646
福州益平游戏	0591-83256563

华东	
上海黄浦区史君伟	021-63740103
上海永华百货商店	021-53860456
上海张鸣亮	021-63285550
上海志文百货商店	021-63453301
南京新世界电玩	025-85501289
无锡昌盛电玩	0510-2705710
徐州新世纪电玩	0516-3711878
常熟平平电玩	0512-52742459

华东	
杭州今明电玩	0571-86945150
温州银通电玩	0577-88295222
宁波东新电玩	0574-87711064
济南圣颖电子	0531-5330267
青岛今朝电玩	0532-2731907
西北	
西安天龙电玩	029-87410368
兰州格林电玩新机地	0931-8881550
乌市海胜电玩	0991-4515260

华中	
武汉德利电子科技	027-59200623
南昌华达电子	0791-7103070
芜湖次世代	0553-3829980
合肥巅峰电玩	0551-2316887
太原加林电玩	0351-3525205
太原诚意电玩	0351-4047273
郑州三利电子	0371-66976026
河南闯关族电子	0371-66996389

华北	
北京电玩巴士	010-87538470
北京智乐城堡	010-84016988
北京天环游戏	010-67178360
北京诚信游戏	010-51076015
沈阳上美电器	024-24144006
长春金卡王电玩	0431-8866006
天津晶合软件	022-24010382
天津祥和游戏专卖	022-27265291
石家庄金龙电玩	0311-87029992

华北	
邯郸先锋电玩	0310-7507189
哈尔滨天乐电玩	0451-84611169
齐齐哈尔三喜电玩	0452-2436414
长春汇盈行	0431-5803737
西南	
昆明良为家用游戏	0871-3530508
贵阳巍巍电玩	0851-5845187
成都正中信	028-85447511

拥／有／北／通／娱／乐／更／轻／松

备注：本广告刊登的国际知名影片游戏图片均由教师团队制作



上海大学是国家“211工程”重点建设的高校之一，是一所拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。

为了缓解国内游戏、影视、建筑三维动画人才奇缺的现状，上海大学成人教育学院与国内专业机构上海CIA数码科技合作，吸收和借鉴北美著名动画游戏学院加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的教学体系，现面向全国开办三维游戏影视动画专业研修2006年春季班（CIA第11期），有关事宜公告如下：

招生公告

www.cia-china.com



上海大学

成人教育学院

三维游戏影视动画专业研修 2006年春季班



招生计划：

三维影视动画专业研修班（全日制一年，1080课时） 招生人数：35

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、FLASH动画制作等专业技能。

三维游戏动画专业研修班（全日制一年，1080课时） 招生人数：35

培养目标：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。

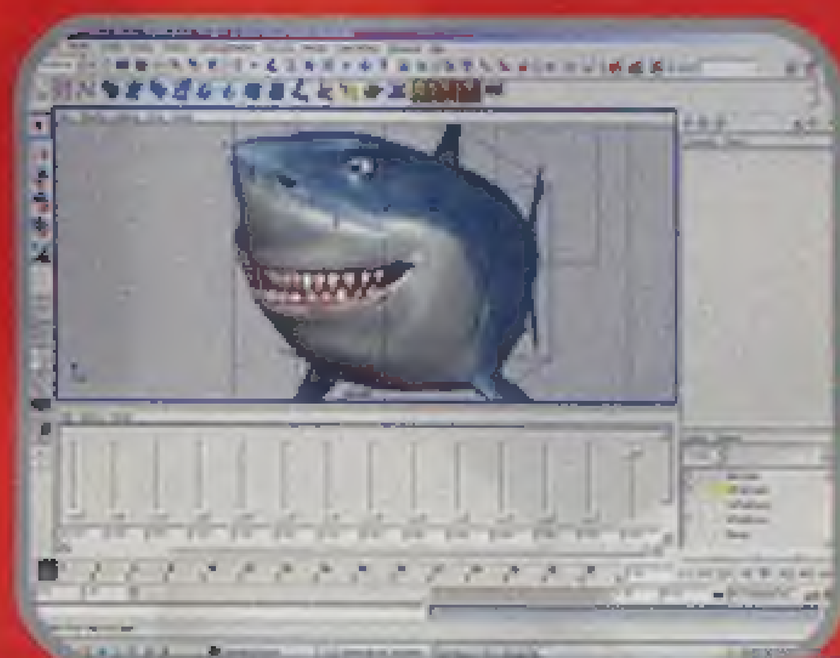
三维建筑动画专业研修班（全日制一年，1080课时） 招生人数：35

培养目标：学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果,掌握完整的专业建筑动画制作技能。

主要师资：

任课教师具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在游戏影视制作领域有很深的造诣；章老师曾制作过包括《宝莲灯》、《人猿泰山》《蝙蝠女》、《我为歌狂》等著名动画片；黄老师是国内第一款3D游戏主创，在游戏动画方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。 中心还将聘请《变形金刚》三维卡通制作人David Liu、负责《骇客帝国Ⅲ》和《机械公敌》电影特效的MARK ROTH、两次获得艾美动画特效奖，迪斯尼《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主、灰姑娘》、《海底总动员》的游戏动画导演，有北美图形艺术大师之称的Cliff Garbutt等国际动画大师客座指导。





证书：

完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业：

成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线： 021-62539082 e-mail： zhaosheng@cia-china.com
报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院B楼211室

详情请登录：www.cia-china.com

游戏机实用技术 TV GAME

总第143期 TV GAME半月刊
2006年1月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1B

COVER STAFF

封面用图:银河游侠
设计总监／封面设计:Jason



CONTENTS
Part 1

游戏情报站

新作短波

前线狙击

特快专递

攻略透解



特稿

特别企划

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

世界传说 换装迷宫3 ①	Namco ②	③ RPG
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3	2005年1月6日 ⑥	日版 ⑦
GBA ④ 1人 ⑧	自带记忆功能 ⑨	⑩ 128M ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫		⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

游戏机实用技术 TV GAME

郑重声明

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子荷
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 金文静 康剑 李星 廖坚毅 陆利泽 罗辰彬 章健 王剑飞 易休

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市秦家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
制版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年1月16日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收藏者：

收藏日期：

游戏光环 Gamehal 本期光盘内容

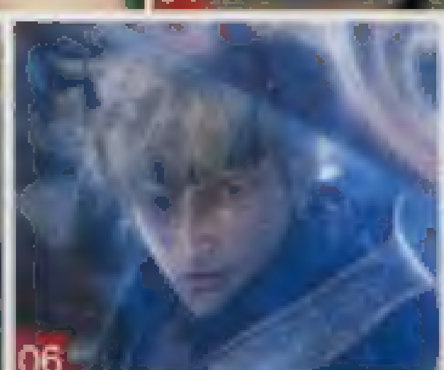
小提示：杂志内文中有 游戏光环 Gamehal 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

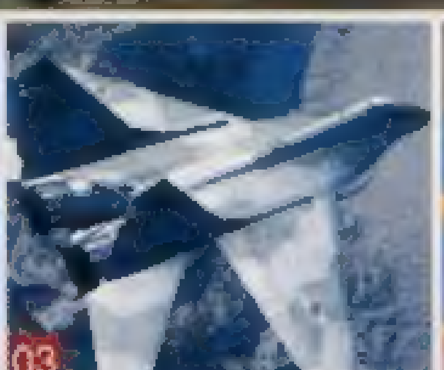




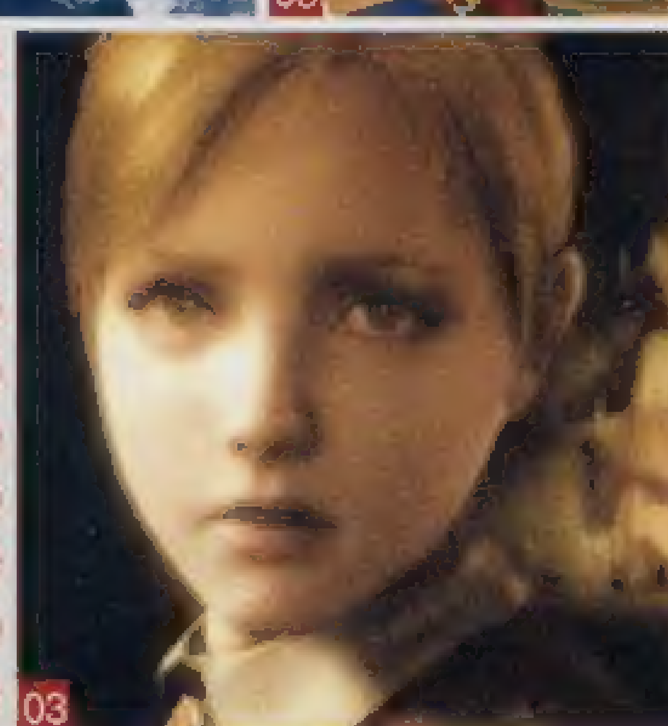












游戏立方

每期固定栏目

中国最专业的
电视游戏网上信息及交易平台

levelup.cn

电玩商城
正式开放

http://www.levelup.cn/mall





全国商家汇集
比价、购买一站完成！

集成支付宝 同时提供真正安全的网上交易！

支付宝，是支付宝公司为解决网上交易存在的信用认证困难而推出的中介服务，在买家确认收到商品前，由支付宝替买卖双方暂时保管货款，买家收货满意后卖家才能拿钱，令买卖双方打消顾虑，能放心交易。

同贺单位（首批进驻商家，排名不分先后）

广州佰源电子商行
北京新亚电玩
上海PK数码彭浦店
上海酷派数码科技有限公司
上海宏龙GAME
北京艺隆聚兴游戏店
南京新世界电玩
北京嘉兴游戏机销售中心
上海东京游人电玩专卖店
福州聚友电玩
柳州忠文电玩专卖店
上海N 3电玩
郑州三利电子
山东次世代
深圳龙马电玩
武汉德利电玩
徐州新世纪电玩
深圳久圣电玩
上海PK数码宝山路店

开封智乐城电玩
上海盛天电玩精品总汇
新疆乌鲁木齐海胜电器
河南闯关族
广州欲望岛电玩
河南亚虎电子
广州通天晓
广州鸿城电子商行
河南周口勇乐电玩
成都火星电玩商城
杭州东飞电玩
厦门虫虫电玩
苏州新海游戏
邯郸先锋电玩
芜湖次世代电子经营部
上海纽泰普电玩店
哈尔滨广源游戏
金华先锋玩具
齐齐哈尔三喜电玩

杭州次世代电玩动漫周边店
南京风云电玩
兰州格林电玩新机地
上海富汇电玩
上海瑞格电玩商店
武汉夏源电玩网络部
上海GAME频道
广州酷豹电玩
武汉E3家庭娱乐体验中心
南京极限梦工厂电玩
阜阳四通电玩
深圳新机地机迷会
绵阳胜佳游戏机经营部
杭州飞隆电玩
吉林省电玩批发中心
上海鸿运电玩
成都先锋电玩
北京颐丰高达游戏店
广西南宁鸿立电玩

西安协力电玩
上海玩虫社GAME
上海星梦愿数码电玩
上海宇宙电玩
石家庄金龙游戏
吉林省金手指电玩批发
银川东新电玩
深圳魔力电玩
南通电晶电玩
延吉智乐游戏机精品店
芜湖凌创电玩游戏机专卖店
内蒙古包头市文杰电玩精品
张家口智乐游戏机精品店
杭州博晶电玩
张家口小红帆电玩
沈阳游戏王电玩精品
上海游戏频道.COM
保定新时代电玩专卖店
武汉前卫电玩

沈阳小陆游戏机专营店
合肥枫雪电玩专营店
泉州飓风次世代
金华山代电玩
温州市银通小家电行
沈阳市天堂游戏机专卖店
上海高达电玩
东莞魔力电玩派力连锁专门店
郑州恒泰电子
贵州派一电玩
西安山林电玩
上海新亚电玩店
厦门快乐多电玩
嘉峪关星火电玩
秦皇岛新天地电玩
上海游戏天下
西安太郎电玩
营口翔宇电玩
贵阳巍巍电玩
游戏机实用技术

levelup.cn

天下玩友是一家

游戏情报站

● 新闻
● 新作短波
● 新闻评论

● 栏目主持 星夜 GAME NEWS STATION

X360日本上市人气不足，商家2万日元折价促销！

特报 X360日本遭冷遇，玩家反应冷淡，商家打折2万日元

12月10日，X360终于在日本上市，然而与欧美的火爆抢购不同，日本玩家对X360明显缺乏热情。

日本X360首发活动第一站是在东京"Xbox休闲室"举办的首发倒计时活动。参加这个派对的大约有120人，现场提供了11台试玩机。派对一开始是由微软Xbox LIVE主管小出雅弘发表讲话，其后Peter Moore将气氛推向高潮。Peter Moore提到了欧洲的首卖会："从英国到法国，从德国到意大利，欧洲上千家店铺在12月2日午夜也开始了X360的发售，75分钟后销售告罄。"



▲离倒计时派对还有15分钟，就有许多迫不及待的受邀者聚集在Xbox休闲室的门外。 ▲当微软工作人员开放入场以后，原本只有大约30个座位的会场便被挤得水泄不通。

日版X360的正式首卖是在12月10日上午7点左右，微软官方举办的首卖地点与3年前的Xbox一样都是东京涉谷的Shibuya Tsutaya大楼。虽然微软事先已经为该活动做好宣传，不过来到现场的玩家仍然只有250人左右，比当时Xbox的500人少了很多。由于微软事先发放了号码牌，因此首卖现场并没有出现彻夜排队的现象。日本Xbox事业部长丸山嘉浩和全球市场及发行部副总裁Peter Moore出席了此次首卖活动。该店供应的X360在30分钟内就卖光了。不过总体来说，比起当时比尔·盖茨亲自出席的日本Xbox首卖会，这次X360的声势明显差了好多。在秋叶原和新宿的一些游戏店和电器量贩店多数都是7～9点之间开店，虽然也有一些较大型的商店出现了小规模的排队现象，不过一般都只有几十人的队伍，并且在开始销售一个小时后就基本散尽。



▲Shibuya Tsutaya的首卖活动毕竟有事先宣传，现场有不少玩家排队，报道的媒体也很多。 ▲丸山嘉浩（左）与Peter Moore（右）将X360递给了拿到1号牌的男子（中）

根据日本一些零售商反映，X360在日本的预订情况并不理想，首发当天也有很多主机没有卖出去。商家们都已经尽力促销X360，知名零售商Yodobashi Camera的秋叶原分店于明显位置设立了X360专区以及特别收银柜，有不少消费者路过观看了《九十九夜》的预告片，不过并没有购买。到了周日晚上最热闹的销售时间，X360特别收银柜后面还摆着二十多台X360。为了促销X360，很多商家不得不以38800日元的价格销售，比建议零售价低了1000日元。还有一些大型零售商的打折幅度更加惊人，秋叶原Asobit City向购买X360并注册宽带网络服务的消费者提供了1.5万日元的购物券。而Softmap则向同时购买一款游戏及注册宽带服务的消费者提供2万日元的折价。Softmap还向购买一定数量商品的消费者免费提供两款X360游戏。



▲放在显眼位置的X360专区几乎无人问津。 ▲每天前10名到Softmap购买X360的消费者可以获得18800日元的超低价。

据财经传媒Bloomberg的报道，X360在日本首发当日的实际消化率只有39%。根据Enterbrain对日本3500家商店的统计数据推算，X360的零售商进货数量应该是15.9万台，首发两日间实际销量为6万2135台。在同时发售的游戏中，《山脊赛车6》以2万9891套的销量排名第一；排名第二的是《完美黑暗零》，销量为1万4897套；第三为《极品飞车 头号通缉》，销量为6842套。游戏与主机的销售比例只有0.91：1，也就是说不少购买X360的玩家一款游戏都没买。相比之下，2002年2月22日Xbox在日本发售前3天的销量为12万3929台，游戏与主机销售比例为1.45：1。（■阳光育成计划成员 绿茶 协力报道）

GBA雄霸北美，X360首周只卖33万

硬件 11月北美主机销量榜公布，GBA销量最高

美国市场调查机构NPD Group日前公布了2005年11月份北美游戏市场的硬件销售数据，其结果颇为令人意外。

根据NPD的统计结果显示，11月份北美销量最高的主机竟是GBA（包括SP、GBM），并且以将近90万台的成绩远远将PS2抛于身后。而NDS由于有《超级马里奥赛车DS》的推出，因而销量也比PSP稍高。至于X360的销量则是比人们预计的少了很多。据统计X360在发售4天内的销量为33.2万台，销量不高的主要原因自然是因为缺货。Xbox则因为X360的上市销量大幅降低到20万台以下（降幅为77%），比NGC还要低。

北美11月主机销量榜

主机	销量
GBA	89万2438台
PS2	54万6096台
NDS	38万1619台
PSP	35万9772台
X360	33万2121台
NGC	27万8284台
Xbox	19万1320台

X360于英国创下销售新记录

特报 X360欧洲上市，引发大规模抢购

由于X360在北美上市后，玩家们的庞大需求量超过了微软的预期(据估计供求比例为1：5)，因而引起了极其严重的缺货现象。更加令人担忧的是美版X360上市后紧随其后就是欧版的上市，由于美国出现了缺货情况，微软只为欧洲的首发准备了30万台主机，大规模的缺货在所难免。

12月2日凌晨零点，X360正式在欧洲开卖，玩家们由于担心出现像美国一样的缺货情况，因而排队购买的现象比美国还要严重。以法国巴黎香榭丽舍大街的一家TOYS R分店为例，这家店里面准备的X360只有80台，而通宵在店门外排队等待的玩家却多达500多人。这在法国是非常罕见的。与美国市场的情况一样，在欧洲即便是预订了X360，也未必能够拿到主机。据称一些预订较晚的玩家可能要到明年2月才能拿到自己的X360。

根据英国市场调查公司Chart Track的数据显示，12月2日在欧洲上市的X360创造了英国电视游戏机的首周销售记录，在英国地区上市首周销量为7万台，超过了之前NGC创下的记录。不过比起之前的NDS和PSP还有较大差距，PSP在英国的首周销量为18.5万台，NDS为8.7万台。



"革命"规格泄露，价格低至99美元？

硬件 革命性能仅比Xbox稍强，价格为99～149美元？

美国IGN网站日前宣称获得了业内人士的可靠消息，对任天堂次世代主机"革命"的性能规格进行了初步推测。据IGN报道，"革命"的内存架构与NGC基本相同，采用了24MB的1T-SRAM以及16MB的D-RAM，不过革命增加了64MB的1T-SRAM，因此内存总容量为104MB。显然这与X360的512MB有着巨大差距。而革命的"百老汇"CPU也是在NGC的Gekko基础上改进而来，性能约为1.5～2倍；"好莱坞"GPU与NGC的Flipper架构也大致相同。革命所采用的光碟与普通DVD相近，单层容量为4.7GB，双层容量为8.5GB。

至于"革命"的实际表现力，一家知名游戏发行商的内部人士说："它并不比Xbox强大多少，大约相当于稍快一点的Xbox。"据开发商透露，目前革命的游戏多数都还处于评估阶段，即使已经投入开发，也只是在不完整的开发工具包的基础上进行。有很多公司甚至直接使用NGC的工具包，这就意味着"革命"有很多游戏的画面与NGC不会有多大差别。开发商表示，"革命"的性能与X360和PS3绝对是两个级别的，X360和PS3的游戏都无法原样移植到"革命"上。不过"革命"有一个极大的优势就是价格。据透露，"革命"的价格应该是99～149美元之间。

那么，"革命"的画面到底会达到怎样的水平呢？最近欧洲的NIBRIS公司公布了一款叫做《Raid Over The River》的"革命"游戏，由于NIBRIS没有拿到工具包，因此这款游戏是在PC上开发的，基于开发者对"革命"大致性能的猜测而制作。



▲《Raid Over The River》是一款飞行射击游戏。

iDS大降价，"密特罗德"限定版SP公开

硬件 iQue DS价格低至970元，"密特罗德典藏行动"公开



随着年末商季来临，神游最近开始大幅降低iQue DS的售价。目前全新行货iQue DS的售价已经降到了970元的诱人价位，某神游区域经销商表示，这次大降价是全国统一的，几家最大的游戏代理商目前都已经以970元的价位销售iQue DS。此次行货iDS如此大幅度的降价使得水货NDS除了有更多颜色可选外，已经毫无优势。并且行货iDS提供的220V电源更为安全，还有行货售后服务与中文系统。因为行货iDS的内核增大使之可支持中文，除了已经上市的《摸摸瓦力欧》与中文版《任天狗狗》DEMO卡外，还有《摸摸耀西—云中漫步》等新中文DS游戏，看来神游已经理顺了关系，iDS的新游戏将会接二连三的登场。

此外神游官方还将推出中国独有的"密特罗德"限定版SP，并特与《掌机王SP》合作举办"密特罗德典藏行动"！这款采用铂金+玛瑙黑配色的限定版SP特惠价为688元。2005年12月20日～2006年1月20日期间购买此限定版的读者，还可获两大良机：

良机A——随机抽取1名幸运儿，全价货款返还。

良机B——随机抽取10名幸运儿获得《密特罗德－零点任务》正版中文软件一套。

至于本次活动的详情请参看第31期《掌机王SP》。





"传说"量产，NDS讲述《风雨传说》

软件 《传说》遍地开花，NDS《风雨传说》公布



《传说》现在推出的速度是越来越快，10周年《深渊传说》还没发售的时候又有新作公布，那就是将于NDS上推出的《风雨传说》。目前官方只公布了主角凯乌斯·奎尔兹的造型，凯乌斯·奎尔兹是与养父一起生活在阿雷乌拉边境村庄的一名少年，因为他偶尔帮助的近卫骑士团的士兵交给了他一块结晶石，所以有异形生物袭击了他所居住的村庄。当他与养父共同抵抗异形生物的时候他知道了养父的真正身分是一个兽人，于是遭到了村民们的冷落。在他与青梅竹马的好友露比亚和养父一起逃出村庄的途中遭到了教会僧兵的追击，养父为了救凯乌斯自愿充当诱饵引开僧兵。在分别的时候凯乌斯从养父口中得知了自己亲生父母的事情，并知道了自己的父亲还在首都。为了解开自己的身世之谜，凯乌斯展开了冒险……

Capcom精英阵容打造X360《失落的星球》

软件 X360独占新作《失落的星球》公开，邀李秉宪协力打造



▲本作主角韦恩的形象是不是与李秉宪很像？

12月10日，X360在日本上市的同一天，Capcom在东京的"Xbox休闲室"举办了新作发表会，公开了X360的独占大作《失落的星球：极点危机》(Lost Planet：Extreme Condition)。

《失落的星球》是Capcom投入强大开发阵容制作的动作游戏，执行制作人是开发了"《鬼武者》系列"、"《洛克人》系列"的稻船敬二，制作人是参与开发了《鬼武者3》、并且正在开发《生化危机5》的竹内润，导演是《鬼武者》和《鬼武者3》的策划者大黑健二。为了提升本作在亚洲地区的人气，Capcom邀请了中日韩三地拥有极高人气的韩国影星李秉宪担当代言人，本作的主角韦恩的形象就是参照李秉宪设计的，李秉宪本人也参与了动作捕捉和表情捕捉等工作。

《失落的星球》故事发生在一个到处都是大冰原和冰山的寒冷的星球上，居住在这里的人们自称"雪贼"，驾驶可以在极限环境中移动的VS(Vital Suit)装置。除了要对抗严寒环境，他们还要面临异形生物艾格里德的威胁。



一天，雪贼在一架VS中救出了一位被冻僵的青年。他就是本作主角韦恩，他几乎失去了全部的记忆，只记得父亲死去的画面以及杀死他的艾格里德……

稻船敬二表示，《失落的星球》是一款开发规模非常庞大的游戏，大量使用了大动态范围光源散射效果、平行位移贴图、量子尘雾等技术，具备CG动画般的视觉表现力。本作也支持Xbox LIVE网络对战，Capcom将会通过在《怪物猎人》中积累的网络技术带给玩家有趣的网络体验。




▲本作的战斗场面非常火爆。

新闻短波

Red脱离世嘉单飞

以《樱大战》、《天外魔境》等作品闻名的Red Entertainment日前宣布其已经从其前母公司世嘉手中买回2700股股票，占其总共4588股的59.2%。今后Red将会成为一家独立游戏开发商。据广井王子透露，Red独立后将会加强对X360的支持。

台湾版X360发售日

微软日前宣布，香港和台湾版X360将于2006年3月2日发售，届时也将在澳洲、哥伦比亚、韩国、墨西哥、新西兰、新加坡等地推出。同步推出的游戏至少会有15款。

国产X360游戏



上海起点娱乐日前公布了X360游戏《Data Fly》的设计图，并公布了该作的最新消息。在游戏中玩家扮演未来女战士Data-Fly，具有可以控制敌方机器人为己所用的能力，并且可以使用特制AI设备扫描敌人的形象，然后将自己变形为敌人的模样。Data-Fly的主要武器是用身体变化的"体刃"，随着游戏的进行可以变化出多种多样的体刃，不过变化体刃需要消耗能量，而能量可以从电路或者敌人的武器中获得。

SCE收购Guerrilla

SCE日前宣布其已经收购了德国游戏开发商Guerrilla，SCE的发言人在声明中说，他们的目标是改变电脑娱乐世界。SCE希望Guerrilla全力开发的《杀戮地带2》能够成为PS3上的《光环》。

革命手柄还有惊喜

宫本茂在东京举办的数码互动娱乐大会上宣布，革命手柄还有一些将会让人惊讶的东西。不过至于其详情恐怕只有等到明年E3才能知道了。

《FFXII》回复剂饮料



Square Enix于月初召开了《最终幻想XII》的新闻发布会，宣布将与日本三得利公司合作开发根据游戏中的"回复剂"(Potion)制作的特殊饮料。会场展示了以水晶为概念的深蓝色透明瓶装饮料样品。该饮料将与游戏同期上市，并且也分为一般包装与超值包装，超值包装中附赠《最终幻想XII》的游戏卡片。

Acclaim重生



2004年9月宣告破产的美国知名游戏发行商Acclaim最近得以重生。前Activision高层Howard Marks之前以10万美元买下了Acclaim的商标权，如今他重新开办的Acclaim Games将会成为一家网游公司。该公司的主要业务是从韩国将休闲网络游戏引入美国，并采用免费提供游戏，而以道具收费的运营方式。其第一款游戏是韩国MHN公司的机器人动作游戏《B.O.U.T》。

玩家怒告X360

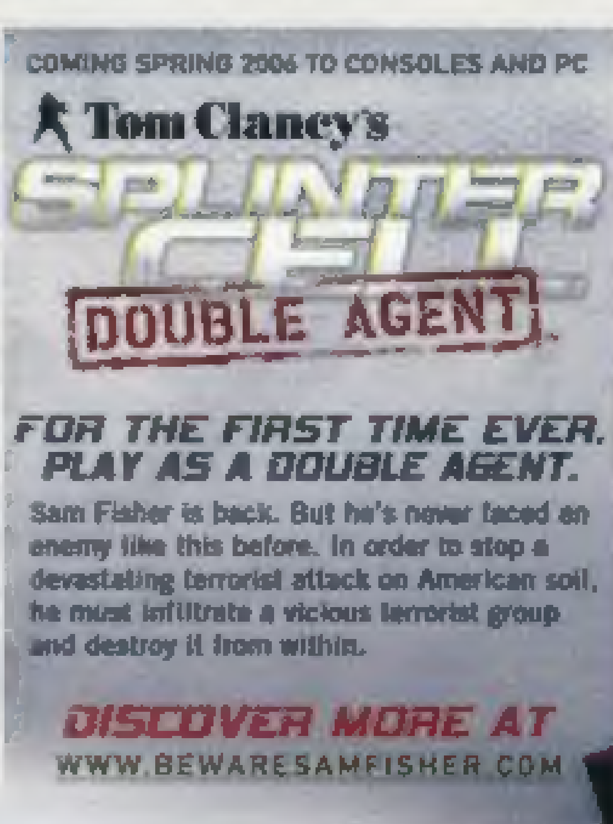
美国芝加哥市的Robert Byers日前因X360的质量问题将微软告上了法庭。Byers认为微软没有对X360进行足够的质量检测就将其推出市场，损害了消费者的利益，因而要求微软更换或者收回X360，并赔偿诉讼费以及相关利益损害补偿。不过微软表示只有3%的X360遇上轻微技术问题，比一般电子产品初期上市3～5%的故障率稍低，因此是属于正常范畴。

X360头号大作

坂口博信日前在接受媒体采访时透露，《失落的奥德赛》开发团队目前已经在100多人的基础上再次扩大，成为目前已知的X360游戏中开发规模最大的作品。本作的制作人员多数是由"《FF》系列"跳槽而来，也有不少来自《影之心2》的制作团队。

费舍尔是双重间谍？

育碧日前公布了《分裂细胞4》的正式定名：《分裂细胞 双重间谍》(Splinter Cell Double Agent)，本作将于2006年春季发售。育碧对于本作的描述是"渗入邪恶的恐怖份子集团内部，从内部将其摧毁"以此"阻止在美国国土上的毁灭性恐怖袭击"。看起来在本作中费舍尔要扮演卧底特工了。



《女神侧身像》两款新作降临

软件 《女神侧身像》PSP复刻版及续作公布


▲PS2版的新作在游戏背景上下足了功夫，只是希望人物3D化后保持原人设的精美就行。

经过了6年的等待，tri-Ace再一次给我们带了惊喜——《女神侧身像》(以下简称《VP》)的续作预定将在明年推出！以北欧神话为基础，如史诗般的波澜壮阔的情节、细节入微的人物刻画、精美的画面以及令人绝赞的战斗系统，《VP》在广大玩家间树立了优良的口碑。本次的新作名为《女神侧身像　西尔梅娅》，讲述的是前作几百年前的故事，而主人公也由蕾娜斯变为了她的妹妹西尔梅娅。与她一起公布的还有一名新角色——迪万城的第一公主阿莉莎。迪万城在前作中是一片废墟，而在本作中我们可以看到它以前恢弘庄严的原貌。而这名第一公主的身分也很让人怀疑，考虑到女武神在人间总要有一个人类的肉身，比如蕾娜斯在人间时是普拉齐娜，那么这名公主很有可能是西尔梅娅在人间时的样子。本作在画面上也秉承了tri-Ace一贯的华丽作风，堪称完全发挥了PS2的机能。这次的过场动画采用的是CG的形式，与前作CG大都是场景描写不同，这次的人物也会以CG的形态出现。而背景CG则非常具有层次感。从公布的画面上我们可以看出，本作在平时行动中还是会像前作那样采用横向移动的方式，但背景就要华丽许多。在战斗系统方面官方宣称会有崭新的战斗系统，但我们可以看到，战斗依旧是PS2的4个按键对应4名角色，依旧有必杀槽的存在，看来到时我们又将看到华丽的决之技了。不过战斗画面与前作的横向战斗略有不同，这次好像是斜45度，但不知道在正式版中还有什么改进，大家拭目以待吧。

与《VP》新作公布的同时，tri-Ace宣布原PS上的《VP》将登陆PSP！发售日是预定2006年3月2日。PSP版《VP》的画面将变成真正的16：9宽屏，而片头也进行了重新制作，将以CG的形式表现。至于游戏内容方面官方还没有给出明确的说法，是完全保留原作的内容呢，还是有新剧情、新迷宫的加入现在还不明确，但以tri-Ace精品游戏的一贯准则，相信会给玩家们一个满意的答案。


▲PSP版《VP》的片头部分采用了CG，芙蕾的女王气质依旧！

世嘉全面进军中国游戏业

事件 世嘉启动中国游戏市场多项战略计划



▲"嘉游"的网站页面十分精美。

12月6日，世嘉在北京举办了一场规模盛大的记者招待会，宣布将与北京歌华集团进行战略合作。而这仅仅是世嘉大规模进军中国游戏业的其中一个环节。

首先是由世嘉提供游戏内容、北京歌华运营的"嘉游"网站。于11月开通的嘉游网站以"Life is a Game"为宣传口号，邀请了王力宏、柯有伦等当红明星代言，具有极强的时尚气息。之前以Flash电影形式在嘉游网站上公开的概念宣传影片也获得了广泛好评。嘉游网站运营初期共推出了G、M、A、S、Z五个游戏频道，不同的游戏频道代表不同类型的游戏，其中王力宏代言的则是棋牌类休闲游戏为主的G频道。而柯有伦代言的A频道将会推出《索尼克》等以年轻男性为主要对象的动作游戏。

此外，世嘉还宣布其已经获得了2008年北京奥运会的游戏制作及发行权。目前世嘉已经与"国际体育多媒体(ISM)"达成协议，将会推出2008北京奥运会的官方游戏。世嘉的这项协议有效期至2009年，其中涵盖了多个游戏平台的出版权，包括家用机、PC、街机和掌机，还有蓬勃发展的亚洲手机游戏市场。

世嘉目前正在全力进军中国市场，今年8月，世嘉就已经与上海新世界股份有限公司合作，斥资千万美元设立合资公司，在上海南京路新世界城打造一家大型街机娱乐中心。该娱乐城的面积约有1.2万平方米，有各类街机200余台，将于12月24日开张。

流言板

PS3仍是明年春发售？

虽然索尼CEO Howard Stringer曾表示PS3将于明年年中在日本推出，不过近日索尼方面的发言人宣称，他们正按照原计划努力于2006年春季推出PS3。索尼方面表示，明年春季推出PS3的一个重要原因是推广其蓝光光碟。目前松下位于美国加州Torrance市的蓝光光碟试产线已经开始进行50GB双层蓝光光碟的试生产。索尼表示，PS3是初期推广蓝光光碟最有力的武器，可以使他们以最快的速度获得庞大用户基础，从而争取到各电影公司的全力支持。不过按照目前PS3的开发进度，明年春季上市只能说是一个美丽的构思。

可信度 ★★☆☆☆

X360故意缺货？

索尼CEO Howard Stringer在接受媒体采访时表示，他认为X360在欧美的大缺货情况是微软刻意造成的，目的是给人们留下"X360非常抢手"的印象，以此制造宣传效果。Stringer表示，若是PS3也采用类似的手段，PS3可能10秒钟就会卖光了。不过对于X360的缺货，微软CEO Steve Ballmer表示主要原因是芯片产能不足，并非微软故意控制产量。X360在北美的首批销量只有33万台，加上欧洲和日本不足80万台，看来要在年内达到150万台的目标并不容易。

可信度 ★★☆☆☆

本期关注数字

美国市场萎缩 18%

根据NPD Group发表的报告显示，11月份北美游戏市场销售额比起去年同期大幅萎缩了18%，这一统计结果显然出乎多数人的意料。此前NPD Group已经发布10月份美国市场萎缩24%的消息，主要原因是去年同期有《横行霸道：圣安德里亚斯》等大作，而今年则缺乏大作。当时分析家认为，11月份由于有X360上市，市场规模将会进一步膨胀，然而X360的缺货情况却比多数人想象的更加严重，因此多数X360游戏的销量都不是很高。而去年同期则有《光环2》那样的超热卖大作。

6.8 亿美元并购案

已经收购了十几家公司的EA最近又有大手笔。日前EA宣布以6.8亿美元的高价收购了全球最大的专业手机游戏公司Jamdat。该公司由前Activision高层Mitch Lasky于2000年创立，其后接连收购了多家中小型开发公司，目前已占据全球手机市场30.6%的市场份额。Jamdat根据各知名游戏品牌推出了多款高品质手机游戏，不过也因此支付了高额授权金，在与EA合并后可借助EA的品牌实力省下一大笔权利金。两家公司合并后的第一年将会推出50款手机游戏。该新闻传出后，EA的股价从56.59美元下跌到55美元。而Jamdat的股价上升了1.57美元，涨幅高达6.3%。



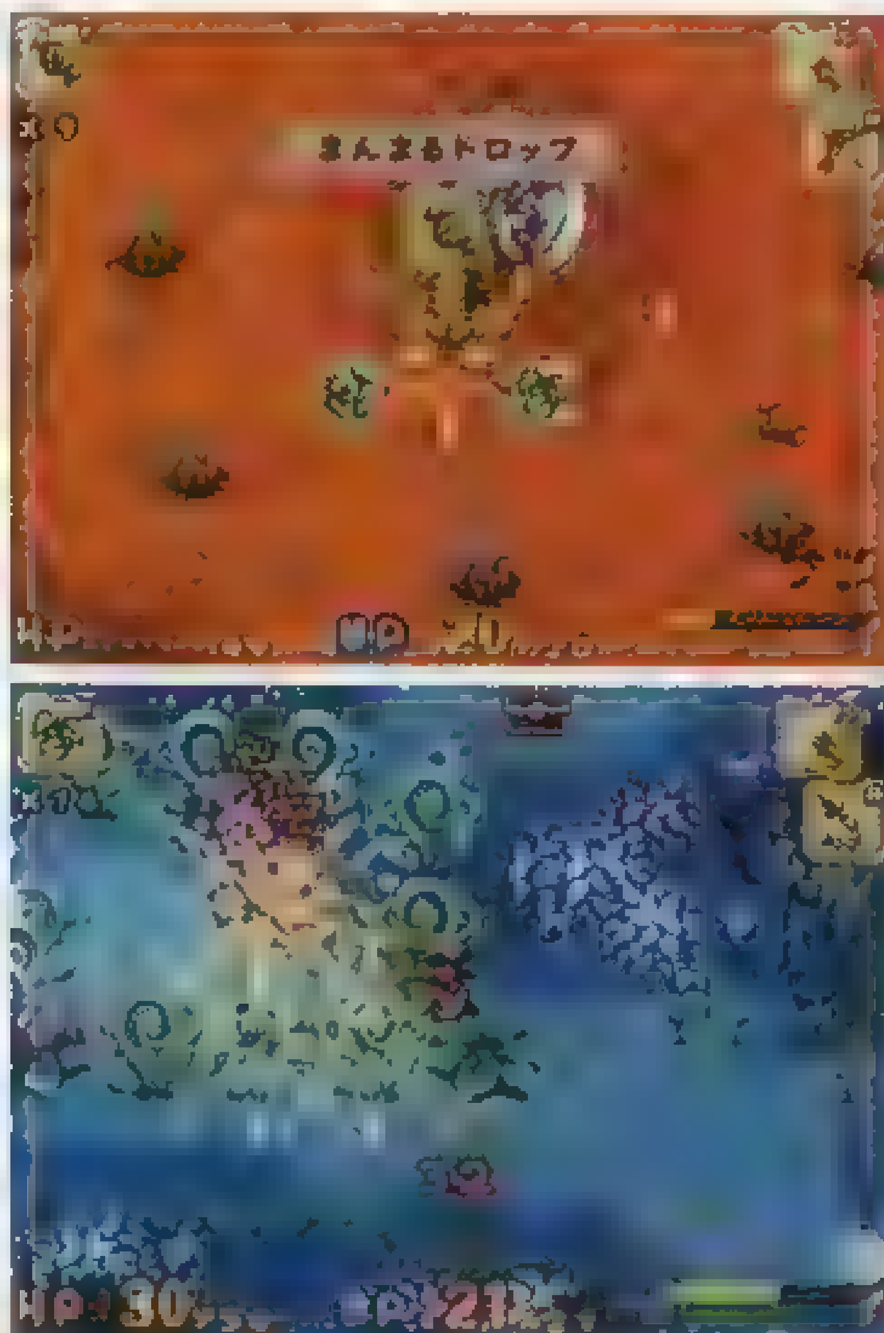
▲Jamdat于2004年10月在纳斯达克上市。

NDS 圣剑传说DS 玛娜之子 A·RPG

《玛娜之子》的发售日总算最后确定了。在大作云集的2月，我们就可以体验到这款高素质的作品了！这次为大家介绍的是新公布的两大系统。

“环状指令系统”是“《圣剑传说》系列”的一大特色。游戏中的菜单会以简单明瞭的图标形式呈环状出现在主角周围，玩家只要选择相应的图标就能够达成自己的目的。本作同样保留了这个系统，玩家甚至可以在触摸屏上直接点击图标，非常方便。而精灵也是系列的一大特色，精灵的魔法是除了武器以外主角们最重要的冒险手段。本作中一共有8种不同属性的精灵。玩家每次可以选择携带一只精灵，然后就可以在迷宫中使用与该精灵相同属性的魔法了。 [文：阿修罗]





▶ ▲有了环状指令系统，玩家可以很方便地在战斗中选择各种指令，而且并不会因此影响到整体的流畅性。

华丽的2D画风创造A·RPG的世界！


暗 鬼影

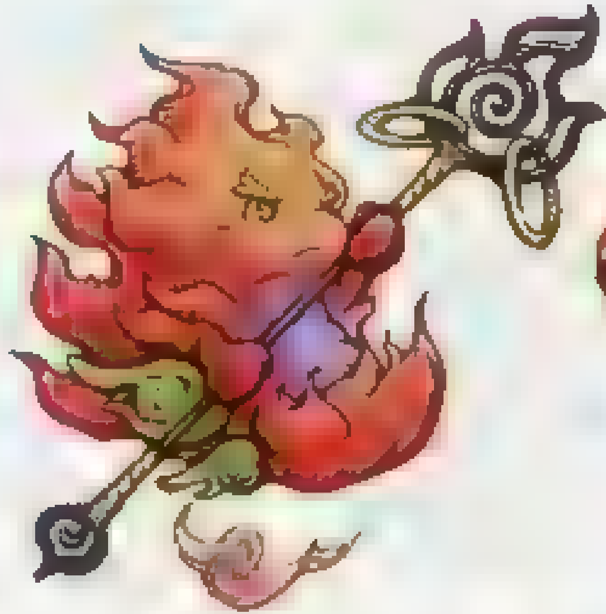

月 露娜


光 鬼火


风 精


木 树精


水 温蒂尼


火 沙罗曼蛇


土 侏儒

ARC 马里奥赛车 街道大赛 RAC

Namco/Nintendo | 日版 | 预定2005年12月中旬

在街机上体验热闹的《马里奥赛车》



Namco和Nintendo的合作关系一向是很不错的。以在NGC上率先推出的《仙乐传说》为首，《星际火狐ASSULT》、“《大金刚康茄鼓》系列”都是脍炙人口的热门作品。如今，两位强者将再度联手，在街机上推出任天堂的品牌大作《马里奥赛车》。这款《街道大赛》由Namco发行，预计于12月中旬在日本各地的娱乐中心中开始上市。游戏中包括了马里奥、库巴等8位任天堂明星，以及吃豆先生等3位Namco明星。

游戏包括了多人联机挑战的通信对战模式，1人单独游戏的大赛模式以及时间挑战模式。通信对战模式最多可以4人同时参赛。由于筐体搭载了Namco的“ナムカム2”系统，玩家可以将自己的脸部特写放在游戏画面中的赛车上。该模式共12条赛道。大赛模式和家用机版一样，需要玩家挑战6项不同的赛事，每项赛事都分为4个回合。每当玩家完成一个赛事以后就可以进行特别挑战，完成以后可以得到特别道具作为奖励。这一模式共24条赛道。时间挑战模式就是比赛同一赛道最快时间的模式，玩家可以使用单独发售的成绩记录卡记录下自己在网上的排名。这个模式总共12条赛道。成绩记录卡除了可以记录排名外，还能记录下对战的胜利数、获得的道具种类。在游戏中，玩家可以在各个模式中获得并保留道具，道具的种类数在200以上！ [文：阿修罗]



PSP 心跳回忆 AVG

Konami | 日版 | 预定2006年3月9日

11年前的感动在PSP上再度绽放！

1994年5月，一款超经典的恋爱AVG在PC-E上诞生了，它的名字就是《心跳回忆》。时隔11年，Konami决定在PSP上将这款传世之作再度复刻！当然，复刻的是收录了全语音的PS版。

关于《心跳回忆》的内容自然就不必多费口舌进行介绍了。这里要说的是，Konami目前正在征集游戏限定版的买家。目前预计的限定版内容包括收录了《心跳》广播剧的CD，能够同时收纳PSP和游戏光碟的特制携带包以及专用的挂机绳，最为独特的一项内容是，遮挡PSP屏幕、不让别人从旁边偷窥的特制挡板，让玩家可以沉浸在自己的心跳世界中。限定版预计只会通过Konami自己的网上商店贩卖，不过如果到2005年12月22日为止Konami接受的预约数量少于2000套，那么限定版就无法投入实际生产了。所以，如果对《心跳回忆》有特别感情的话，请赶快登录Konami的官方网站预约吧！ [文：阿修罗]



PSP 实录魔鬼老婆日记 体验饱受摧残的老公生活 AVG

実録鬼嫁日記 仕打ちに耐える夫の理不尽体験アドベンチャー AQ 日版 预定2006年2月3日

请饶了我吧！大慈大悲的老婆大人！

実録鬼嫁日記

★仕打ちに耐える夫の理不尽体験アドベンチャー★

这次要给大家介绍的是一款体验夫妻生活的游戏！（大家千万不要想歪了）通过这款游戏，大家将深刻地理解到，被人们戏称为"妻管严"的男人们平时的生活究竟有多么艰难！游戏使用了日本的人气博客"实录鬼嫁日记"的故事以及该博客原创的角色。目前这个博客的日平均点击数为4万次，累计点击数已经超过了1080万。和前段时间流行的《电车男》一样，这个博客已经发行了相关的单行本书籍，以其为原作改编的电视剧也已经于10月开始在日本播放。这一次的游戏化也可以说是顺应人心。

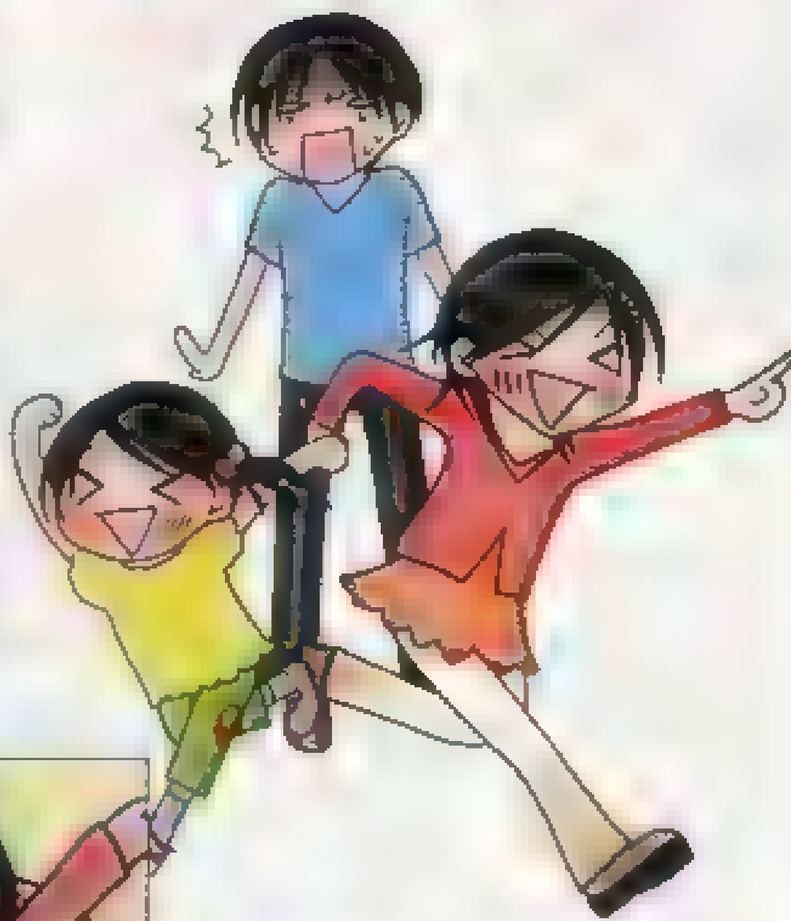
游戏的故事模式总共收录了66话，每一话只需要5分钟左右的时间就能完成。对于那些想玩冒险游戏又没有太多时间的人来说，本作会是一个很不错的选择。虽然是从博客改编的作品，游戏却被没有单纯采用文字来表示。游戏中的场景都采用了3D建模，角色的原画也启用了和单行本原作一样的画师，使得原作那悲惨与感动并存的气氛得到了完全再现。游戏和一般的AVG一样，存在路线分支的设定。玩家要尽量选择正确的动作来帮助老公顺着魔鬼老婆的意思，而随后的故事情节也会发生相应的变化。

将故事模式完成以后，玩家会得到"魔鬼金币"作为奖励。用这些金币可以在商店中购买各种道具，甚至可以用来开启新的篇章。此外，通关以后还会追加"博客模式"。整个故事将会采用同真正的博客一样的形式来进行显示。在这个模式中玩家甚至可以将PSP竖起来，用纵向显示来看到更多的文字。魔鬼金币的另外一个用途就是用来玩游戏中搭载的柏青嫂模式，通过这个模式玩家可以将手中的魔鬼金币越变越多！（现实生活中可不要赌博哦！）

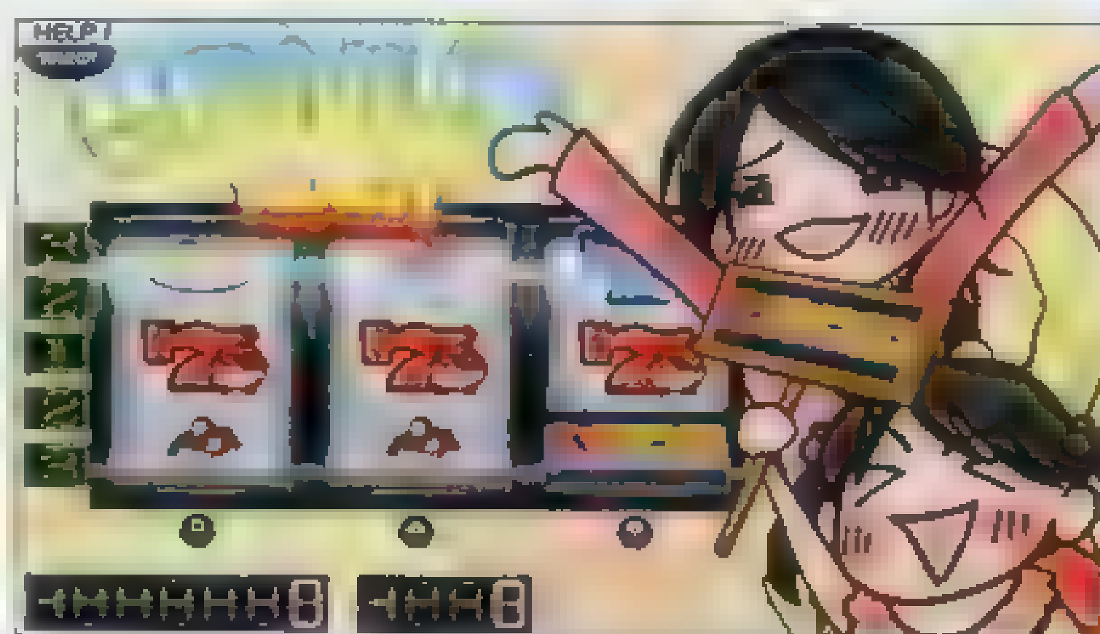
游戏的另外一个特色，就是可以由玩家自己做成一个博客，记录自己的日常生活，并且可以通过PSP的无线上网功能与别的玩友互相交换日志，甚至可以上网公开。喜爱博客的玩家绝对要尝试一下这款游戏哦。 [文：阿修罗]



▶游戏的画面十分简单，不过相信其最能吸引玩家的地方莫过于独特的故事情节，可怜的老公过着的究竟是什么样的悲惨生活呢？

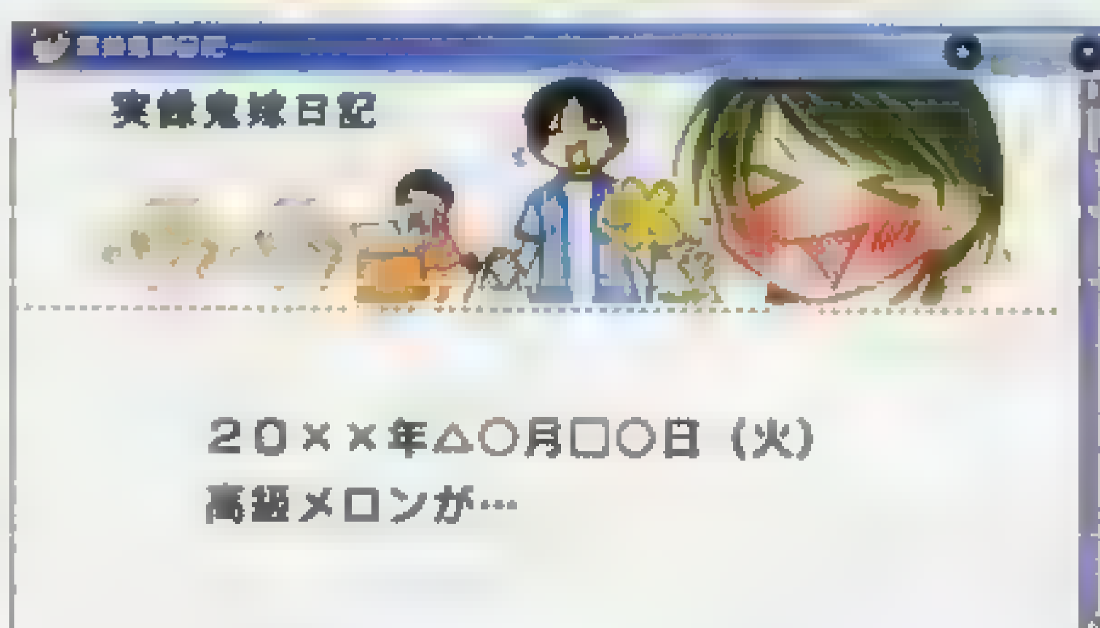


▲游戏中主角一家的人物造型设计相当简洁，让人一看就知道这是一款轻松搞笑的作品。在游戏中，他们的形象会经过卡通渲染重新制作，基本上能够再现出原画的感觉。



▲这是游戏中的柏青嫂模式，制作得十分完善，当作一个完整的游戏来玩都没有任何问题。



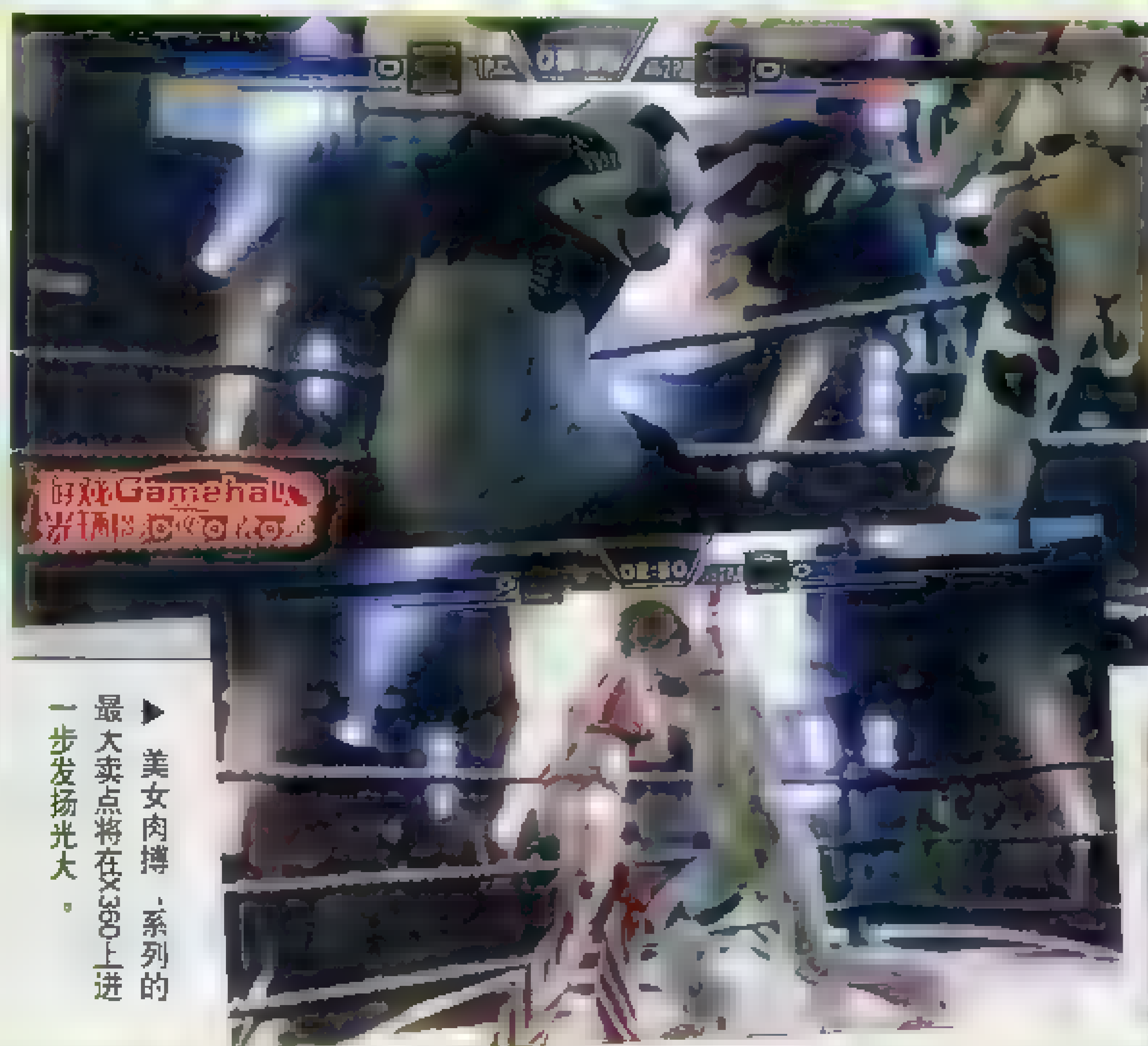


▲PSP的16：9画面竖起来的话的确能够增加不少文字的显示量呢！这也算是一个独特的地方吧！

◀通关以后出现的博客模式让玩家可以以标准博客的形式来进行本篇游戏。玩家也可以撰写自己的博客与朋友共享。

X360 摔角玫瑰 XX FTG

让你大饱眼福的新世代美女摔角！



◀引入熊猫作为本作的新角色，相信很多玩家都感到很吃惊。因为大部分人看到熊猫第一时间想到的格斗游戏绝对是《铁拳》

▶美女肉搏系列的最大卖点将在X360上进一步发扬光大。

在充斥着大叔和筋肉男的摔角游戏中，《摔角玫瑰》绝对可以算是一款另类的作品。众多衣着暴露的美女似乎比摔角本身更加吸引男性玩家的目光。如今，这款游戏将在X360上推出它的第二部作品。有着次世代主机强大机能的支持，相信本作的画面将上升到一个新的高度。如果你喜欢摔角，或者喜欢美女，应该没有理由错过这款"养眼"的作品！

这一次中不仅会有熊猫这样的全新的角色加入，全部角色还追加了超级明星服装。只要在游戏中达成特定条件以后，角色就能够升级为超级明星。作为超级明星登场的角色其服装与普通版的造型相比会发生很大变化。 [文：阿修罗]



关键词360 特稿

——Xbox 360初心者手册

文 多边形

相信通过上期杂志的介绍，不少玩家已经蠢蠢欲动想要购入一台Xbox 360，迫不及待地想要进入次世代了吧？那么在这次的专题中，我们就仔细为您介绍Xbox 360的方方面面，尽可能地为您购机提供足够的建议。另外在本次专题的后半部分，我们同样邀请了上次为大家带来第一现场购买直击的身处大洋彼岸的“正版万岁”来为我们详细解说Xbox LIVE的使用，还是那句话：“没有Xbox LIVE，你手中的只是Xbox 180！”（笑）



三大准备

在购买X360之前，请确保你已经做好了如下三项准备，要想充分享受次世代的乐趣，这些东西一个都不能少。

网络



▲X360网络连接非常简单，真正的“即插即用”。

相对于电视来说，网络的准备就要简单许多。相信现在家庭宽带应该已经非常普及了吧？无论是ADSL还是小区局域网，只要你有一根已经联入网络的RJ45网络接头，将它插在Xbox 360“臀部”后面的LAN接口上，那么剩下来的事情就全部交给Xbox 360吧！到底是微软的机器，什么都不用你设置，一切全自动。

金钱



▲日版发售没几日，就爆出如此价格……

在这里谈钱似乎有点俗气，但是所谓“钱不是万能，没有却是万万不能”，想在第一时间入手Xbox 360，自然是要吐点血的，当然这里不是要传授给您如何快速赚钱的方法，如果您有麻烦请你告诉我。（笑）

Xbox 360最初在美国上市的时候，由于货源紧张导致国内价格炒到飞起，最高价格曾经达到16000元一台主机（豪华版）加一款游戏！并且还曾一度有价无市。随后几天虽然有所回落，但仍维持在8000元价位左右，就连普通版也要6000大元，让众多想第一时间入手的玩家望而却步。等到日版上市之后，由于日本市场反应平淡，导致国内市场价格也处于疲软状况，日版主机首日出货价仅为4500元，“便宜”得令人咂舌，并且在随后几天继续低走，我们在截稿前获得的最新价格是3500元一台日版主机加一款游戏（任选），并据商家说还将继续降价。不过美版主机在市场上依然有价无市，看来得等到美国市场第二批产品上柜，目前的形势才会有所缓和。

我们不敢说现在的价格很合算，但是作为一款发卖不到一个月的新主机能够以3000多元即可入手，的确算是“罕见”了。至于其他方面，游戏价格维持在500以内，配件价格300上下，想要出手的玩家可以参考一下。

电视

既然是HDTV时代，为你的Xbox 360准备一台支持HDTV的电视是绝对有必要的。那么到底什么样的电视才能支持HDTV呢？在搞清楚这一点之前，我们还是先来搞清楚什么是HDTV吧。

HD，是High Definition的缩写，HDTV则是数字电视（Digital TV）标准中最高的一种，作为模拟电视的接班人，HDTV所具有的优点用最简单的话来说，就如同它英文意思所表达的——“高清晰度”，这个“高清晰度”到底有多高呢？根据HDTV的标准规定：视频信号必须至少具备720线非交错式（720p，即常说的逐行）或1080线交错式（1080i，即常说的隔行）扫描，屏幕纵横比为16：9，只有达到这个标准的才能称之为HDTV信号。（相比之下，曾经让我们惊艳无比的DVD画面只有“可怜”的480线……）

那么什么样的电视才支持HDTV信号呢？如果在这里给您谈选购电视，这点篇幅恐怕是不够的，我们长话短说。就目前市面上的电视而言，大家在选购的时候只要注意机身上是否标明有“HDTV Ready”的字样即可，根据您的预算，如果在一万以下，那么可以多多关注价廉物美的国产品牌诸如海信、TCL等，如果一万以上，那么您可以将眼光放在质量上乘的进口品牌诸如索尼、三星等。现在的电视类型百花齐放，CRT老而不衰，LCD和PDP互相争奇斗艳，液晶背投等新品也不甘示弱，总之多比较多衡量，根据财力量力而行。



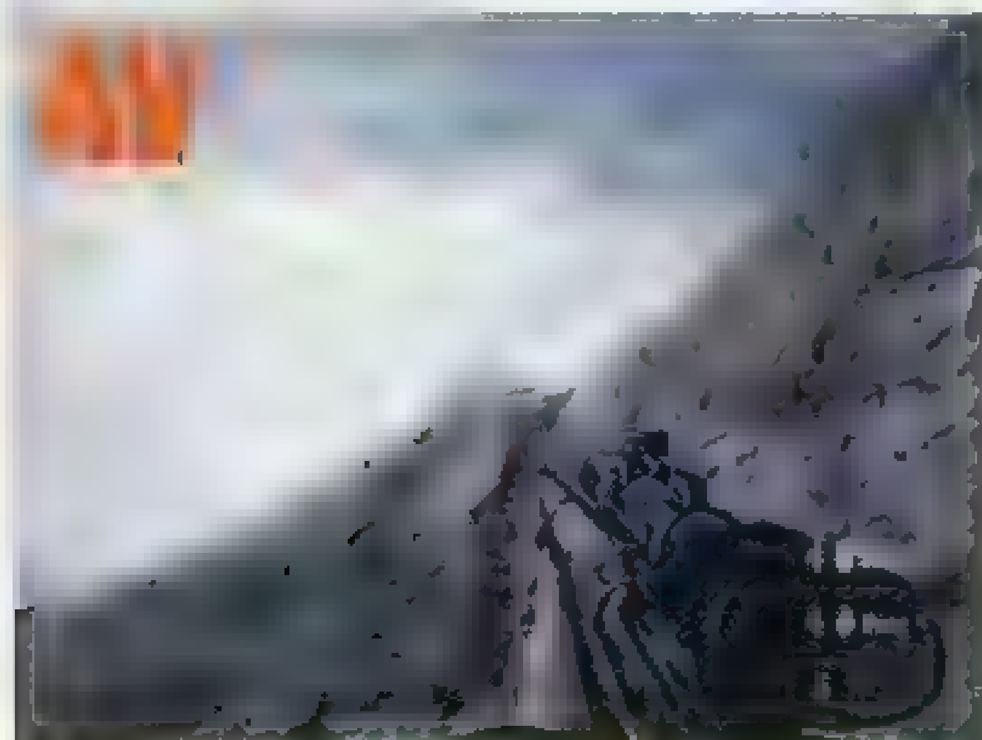
这是AV端子局部放大图，可以看出文字部分比较模糊，字体边缘有显眼的干扰纹。



这是RGB端子局部放大图，可以看出文字部分锐利了许多，字体边缘十分清晰，几乎没有干扰纹。



这是VGA端子局部放大图，可以看出文字部分简直无懈可击，字体边缘清晰锐利。







以上分别是三种不同输入端子的实拍比较图，前两张照片所拍摄的电视机是索尼KA32系的彩电，最后一张照片为飞利浦17寸纯平显示器，孰优孰劣，一目了然！

六项注意

如果已经下定了购买X360的决心，那么恭喜你即将成为次世代的一员！不过在购买和使用过程中，我们还是有必要提醒你注意以下几点问题：

[买]



这里谈购买，实际上是一个购买哪个版本的问题，美版两个版本(豪华版和普通版)，日版只有一个版本，而欧版在国内几乎看不到，所以不予考虑，另外美版普通版虽然便宜，但是配置太过廉价，建议玩家也不用考虑，我们把重点放在美版豪华版(以下简称美版，后文中均指代豪华版)和日版上。

从两台主机的包装和配件上来看，除了语言不同，几乎是一样的。而附带的配件也基本一模一样：主机、电源、无线手柄、遥控器(带两节AAA电池)、耳机、HD端子线、网线，另外硬盘都是直接安装在主机上的。这里需要提醒大家注意的有两点：第一、美版中原本是不附带遥控器的，日版中原本是不附带耳机的，这两个配件分别是各自版本首发的赠品，并且是直接放在包装中的，大家购买时不要被JS顺手牵羊了；第二，美版的HD端子线是分量(RGB)端子，而日版的HD端子线是D端子，注意区分。

从购买角度来看，两台主机的购买价值是一样的，但是因为目前美版货源问题导致价格居高不下，所以入手日版似乎更划算一些。当然同样还要考虑到后期游戏软件版本的问题，虽然微软没有强制游戏厂商加入区域限制，但是目前大部分游戏还是有区域限制也就是说美日版游戏是不能在对方主机上运行的，而国内相对而言日版游戏流入速度要快一些，这里也给大家买机器做一个参考。

至于Xbox LIVE的问题，无论什么主机都享受同等待遇，所以网络接入的问题不用大家担心。最后要提醒大家注意的还有一点就是，美版豪华版主机和日版主机的光驱面板是采用电镀技术制作的，看起来像银色金属一样十分豪华，而美版普通版主机则采用的是和机身一样的白色塑料，大家在购买时请留意。

另外虽然港台行货版X360主机也已经决定发卖，但是在截稿前我们还没有得到任何详细的配置信息，所以暂时没有将其列入讨论范围。

[柄]



▲当手柄的指示灯循环闪动的时候，就表示电力不足了！

普通版赠送的有线手柄，其他版本的主机都是附送的无线手柄，次世代游戏当然要享受无牵无绊的游戏享受啦，所以无线手柄是必备的。

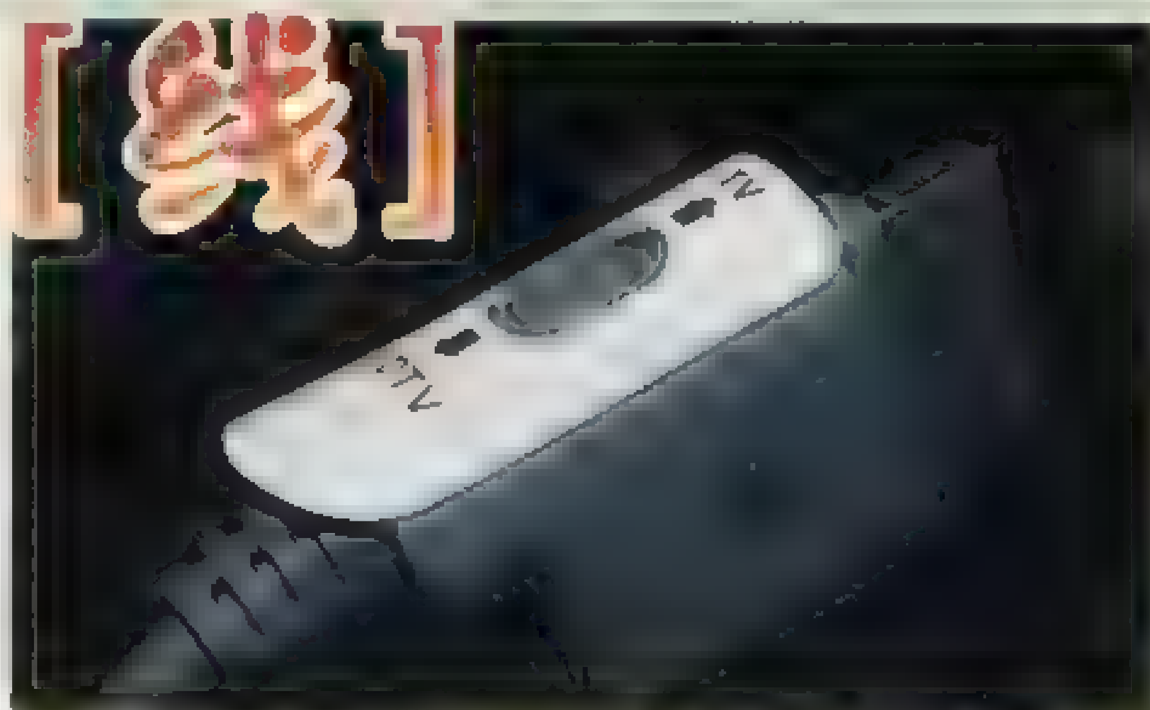
由于主机包装中就附送了两节AAA电池，所以省去了玩家单独购买的麻烦，但是根据我们这段时间的测试，这两节原装劲量电池居然撑不到半个月，看来X360无线手柄的功耗还是相当大的，至于其他品牌电池效果如何，限于时间我们没有来得及测试，但根据以前各种无线手柄测试对比，应该也不会好太多。

无线手柄单独售卖的价格目前在400元左右，喜欢对战的玩家应该会准备至少两只手柄。而曾经公开过的无线手柄充电包目前在市场上还看不到踪影，有了这个相信能节省不少电池的投资。

[线]

这里说的线缆主要是谈谈视频端子线。在上面提到的三个版本中，美版普通版附送的普通AV端子线，豪华版附送的是HD分量端子线，而日本则附送的是HD D端子线。另外在市场上单独出售的还有HD VGA端子线和普通S端子线。

AV端子线就不用说了，自然是效果最差的，拿它玩X360简直是暴殄天物。S端子则适合那些喜欢用电视卡玩游戏的玩家，但这同样也有些委屈X360了。真正能体现X360那惊天动地般画面效果的自然是HD分量端子线、HD D端子线和HD VGA端子线，其中前两者因为随主机附送，所以只要家里电视上带有这个接口即可直接享受，



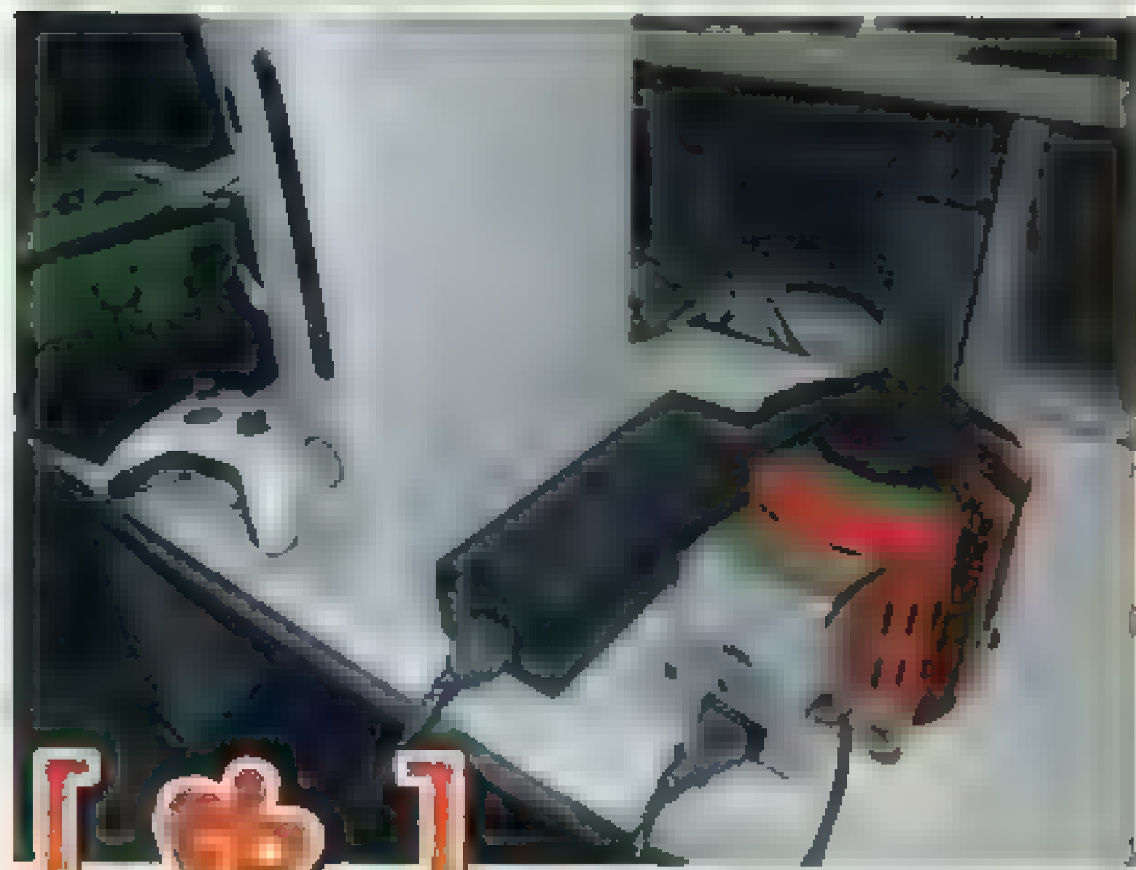
▲使用时千万要注意这个小开关，这是高清世界的门钥匙。

HD VGA端子线则是让玩家使用电脑显示器来玩X360，虽然清晰但是(显示器)尺寸太小，实用性不大，不太推荐。

另外在使用的时候需要注意的是，在这些HD端子的接入主机端，会有一个微动开关，如果你的电视支持HDTV信号，那么就必须将这个开关拨到"HDTV"的位置，这样才能在主机设置中打开HDTV效果，否则是不行的。

当然会有一种比较尴尬的情况就是购买了日版主机的玩家会发现家里电视没有D端子接口只有分量接口，那么就还得破费去购买一条HD分量端子线，而相反那种家里电视没有分量端子却有D端子的情况几乎不可能。目前这些线缆都还比较贵，价位在300 500元之间。

[电]



电源，这是一个比较关键的问题，根据我们目前的测试和求证，原本可以顺利为PS2等主机提供电压转接的变压器在X360面前一律投降，由此可见X360那硕大的外置电源有多么可怕。

多边形在这里建议大家去专业的电子市场去购买那种功率比较大的变压器，价格其实并不太贵，150元左右，功率在500W左右的变压器便可足以提供X360强劲的动力。注意这种变压器非常沉重，大家在使用的时候千万要小心，就算没有砸到X360，砸到自己的手手脚脚也是不好的 （笑）

关于这个电源的问题，如果玩家实在还是不放心，(例如无论多小心，总会有不小心插错的确情况出现)那么可以等到采用220V电压的港台行货版主机发售后便可迎刃而解，届时就不用像上图一样在X360的硕大电源旁边还要陪伴一个更硕大的变压器了。

[兼]

这里的兼容问题有两个方面，一个是不同地区版本游戏在对方地区版本主机上运行的问题，另外一个是对Xbox游戏也就是向下兼容的问题。

对于第一个问题，虽然微软曾经很"仁慈"地表述过，他们没有强制要求游戏厂商加上地区限制，但是出于自身利益的考虑，目前只有四款游戏没有加上地区限制，而国内玩家比较熟悉的只有《使命召唤2》和《死刑犯：原罪》。

第二个问题的解决方法就很简单了，微软提供了三种解决兼容性问题的方式：1、使用X360登上Xbox LIVE网络自动下载补丁；2、使用电脑从Xbox.com下载兼容补丁并刻录成光盘，放入X360主机内自动安装；3、打电话找微软索要兼容补丁光盘(收取邮寄成本费用)。对于国内玩家来说，前两种方案自然更现实一些。

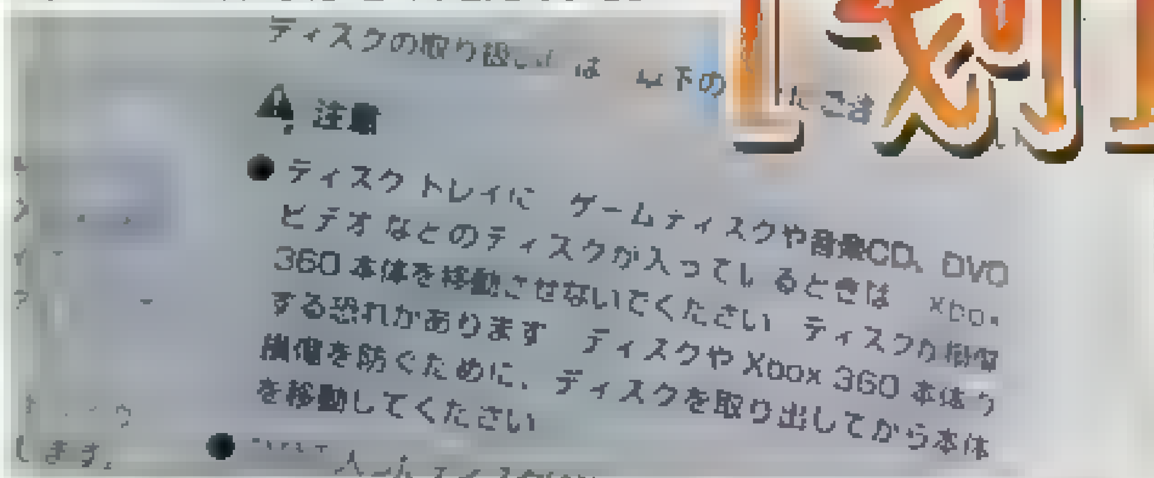
第一种方案，你只要保证X360联入网络，当你第一次放入Xbox正版游戏盘的时候，主机会提示你要下载补丁，跟着提示一路走即可。补丁相当小，下载速度快，并且只需下载一次即可运行目前所有兼容列表里面的游戏。相信以后可以兼容的游戏会越来越多。

第二种方案，大家只要将这个地址(http://assets xbox.com en us backwardcompat bility default zip)的ZIP文件下载回来，将其解压后得到default.xex文件，然后将这个文件直接刻录到光盘上，(什么光盘都可以，DVD、CD皆可，不过2.5MB的文件用什么光盘……大家自己看着办……)然后将该光盘放入主机，剩下的按照提示一路OK即可。注意刻录的时候要保证这个文件在光盘的根目录下，并且这张光盘上不能有任何其他文件或文件夹。

[划]

终于谈到大家比较心疼的问题了：划盘。相信当年不少第一时间购买Xbox主机的玩家对这一点更加深恶痛绝吧？这次X360主机出现这样的问题实在是令人不可饶恕。

实际上在主机的使用说明书中曾在醒目位置提醒过使用者："当光碟在主机内转动时，切勿对主机造成移动，否则有可能导致盘片被损坏。"那么就提醒各位玩家，特别是喜欢纵置主机的玩家，在游戏运行时千万要保证主机的稳定性，否则几百元一张的正版盘被划伤可不是好玩的。



▲注意图中粗体字部分 微软在说明书中就注明了有可能对盘片造成划伤的行为。

X360的魅力

好了，前面罗里罗嗦介绍了一大堆，不知道您是否下定决心入手一台X360了呢？相信玩家自己心中早有判断了吧，所谓早入手早享受，面对次世代的诱惑，您怎能不动心呢？并且X360在微软的战略部署里，远比一台游戏主机要丰富得多，相信随着时间的推移，X360能够给你和你的家庭带来的乐趣会越来越多，作为新新人类的你，怎么能错过这么一台主机呢？

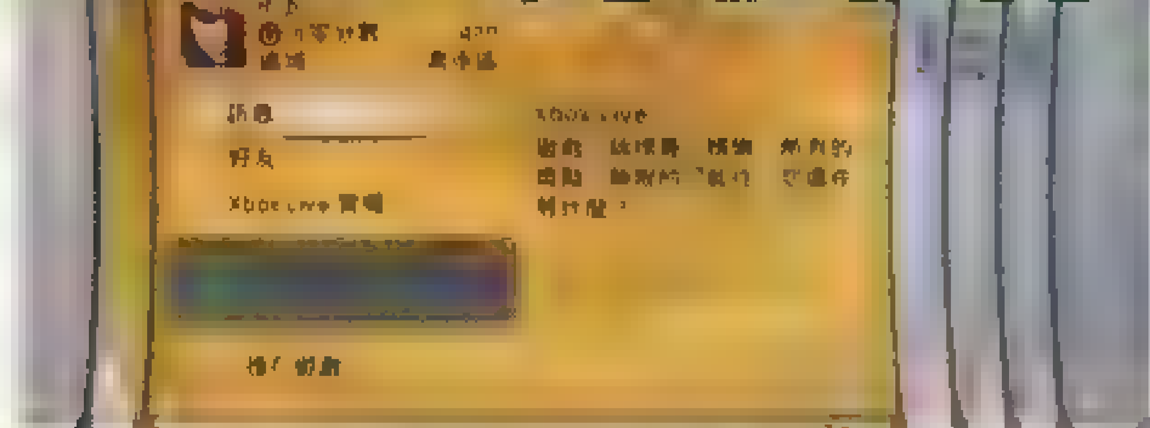
LIVE! LIVE!! LIVE!!!

——Xbox LIVE不完全应用手册

文 正版万岁 编 多边形

11月22日，Xbox 360在美国的发售敲响了次世代来临的钟声。当天经过彻夜不眠寒风中焦急等待了7个小时，笔者有幸拿到了一台Xbox 360。经过几天的游戏体验，特别是玩到了Xbox LIVE以后，更是觉得Xbox 360与Xbox LIVE之间有着密不可分的关系。现在国内家庭网络逐渐普及，如果诸位购买了Xbox 360之后一定要让它连接到Xbox LIVE上，否则真是委屈了这台号称"家庭娱乐中心"的主机，下面我将为大家带来详细深入的使用报告。

Part 1 界面解说



左边就是X360主机的导航界面了，也称"Xbox Dashboard"。微软不愧是做操作系统起家的，这次Xbox 360的"刀片"界面更是深得微软多年开发Windows要旨：功能齐备又一目了然。因为内容比较多，大家刚开始可能有会点晕头转向，不过习惯就好了。导航界面从左到右依次为Xbox LIVE，游戏，媒体，系统四大项，每项都有繁多的子菜单，这里重点介绍一下Xbox LIVE。

个人觉得这次Xbox LIVE的精髓在于建立了一个叫玩家名片的东西。玩家名片英文叫"gamertag"。这是一个在Xbox LIVE社区中独一无二的身份证，没有重复，其他玩家通过这个代号来识别你，就如同电子邮件地址一样，想要好名字的话就赶快吧，而没有X360的玩家也可以去微软的xbox.com注册。

① 玩家代号

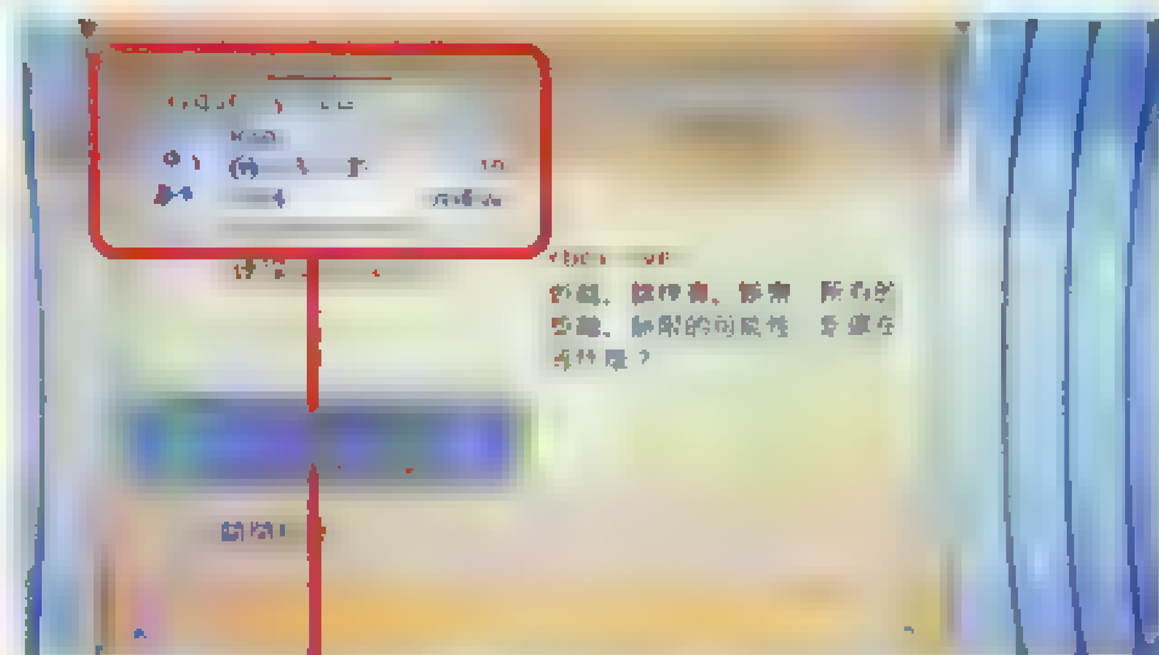
由于是独一无二的名字，所以初始建立的选择非常重要，赶紧想一个独具个性的名字吧！当然如果你以后觉得不满意，也是可以更改的。但是要花800点微软点数，所以一定要慎重。在你更改玩家代号的同时，如果你是在其他玩家的好友列表里，那么他们的好友列表也会同时更新，算是比较体贴的系统，不过更改后要小心对方不认识了把你从好友中删除哦。

② 玩家头像

这个想必不用解释了吧？跟论坛头像、MSN和QQ头像是一个东西，只不过微软赚钱的主意也打到这个头上来了。初始头像只有十来个，要增加的话可以通过LIVE卖场消耗"微软点数(Microsoft Points)"来购买(有关Xbox LIVE卖场和微软点数请参看Part.2相关内容)。除了购买之外，很多游戏特典里也有附送桌面主题以及头像。

③ 玩家声誉

游戏中可以随时对一起玩过的玩家进行评价，玩家声誉会以星星的方式显示在玩家代号的Rep部分，5颗是满星。给出好评价的话对方声誉就会提高，差评价的话对方声誉就会降低。这些评价的影响将直接反映到他们的星星上去。而且你一旦讨厌对方给出了差评价，以后这个玩家就碰不到了，也算是躲避恶意玩家的一个良策吧。注意别人也可以对你提出评价，如果你技术好人品好，自然会受到大家欢迎，如果你技术差而且还态度恶劣出言不逊甚至中途逃跑都会导致恶评如潮。



④ 用户级别

就是所谓的金会员和银会员了，所有的Xbox 360玩家都可以免费注册银会员。而这次Xbox 360首发提供一个月的特别优惠，所有的银会员自动享受一个月金用户的所有权利。两种级别的会员最主要的区别在于银会员不能进行网络对战，而其他诸如下载游戏预告片、游戏试玩版等服务都是一样的。金会员收费标准为单月7.99美元、三个月19.99美元和一年49.99美元。

⑤ 玩家积分

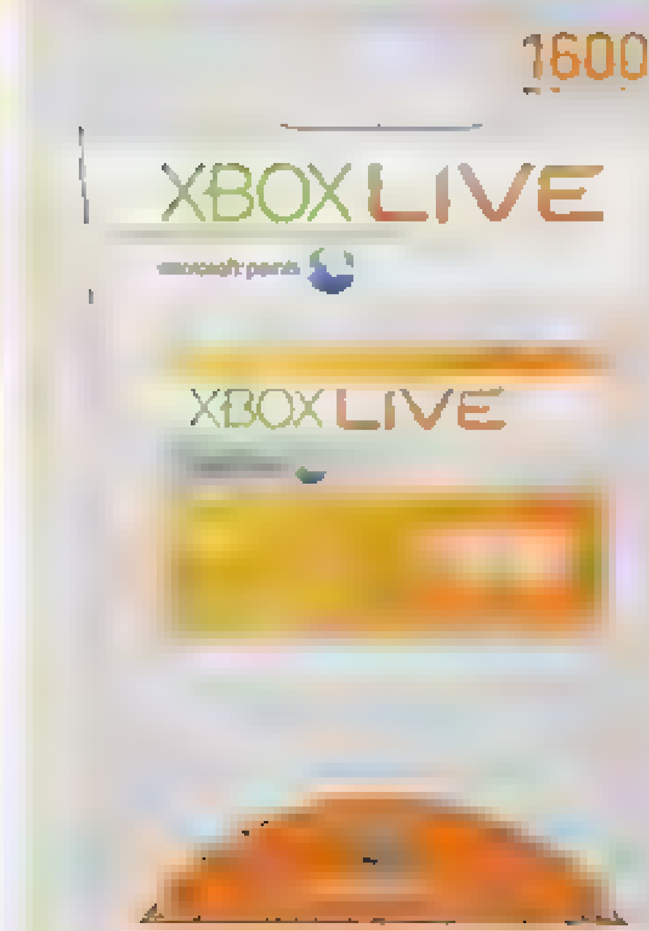
积分是衡量一个玩家对某个游戏完成度以及游戏水平的标准。比如拿《哥谭赛车计划3》来说，共有20个成就需要玩家去取得，全部积分有900分。这些积分是可以被其他玩家看到的，通过观察获得积分的项目，可以大致判断出此玩家这个游戏的水平。不同的游戏的积分是累计的。以后可能会看到那些游戏狂人上十万的积分。那些走马观花的玩家就没什么积分了。有了积分系统，玩家进行游戏的自我挑战的时候会更加有成就感。

⑥ Xbox 玩家区

在你定制玩家名片的时候，会要求你选择一个玩家区，你可以根据自己的喜好来选择相应的阖家区。这里的作用是当你在网络上对战选择对手的时候，系统会根据你选择的玩家区来寻找相匹配的对手，比如你选择的娱乐休闲的阖家区，那么是无论如何也不会给你配上一个不留活口的地下区对手的。有关四个玩家区的描述如下：

逍遥区	不管赢或输都没关系，只要大家开心就好。放松心情，尽情玩耍。
高手区	您是不甘屈居第二的玩家 但是您尊重游戏和竞争者。公平地玩，尽情地玩，非赢不可。
阖家区	您要一个适合你阖家游玩、适合幼童的区域。没有成人语言、没有挑衅、没有超级竞争者的自尊作祟。
地下区	如果您不怕挑衅，"地下区"是适合您的类型。这不适合心脏无力者。您的口号，不留活口！

Part 2 Xbox LIVE卖场



下面谈谈Xbox LIVE的另外一个重要组成部分—Live卖场(Live Marketplace)。进入Live卖场后，你可以看到以下几个区，游戏下载，会员资格，示范与预告，主题与玩家图片，下载历程纪录，兑换预付卡或促销码。

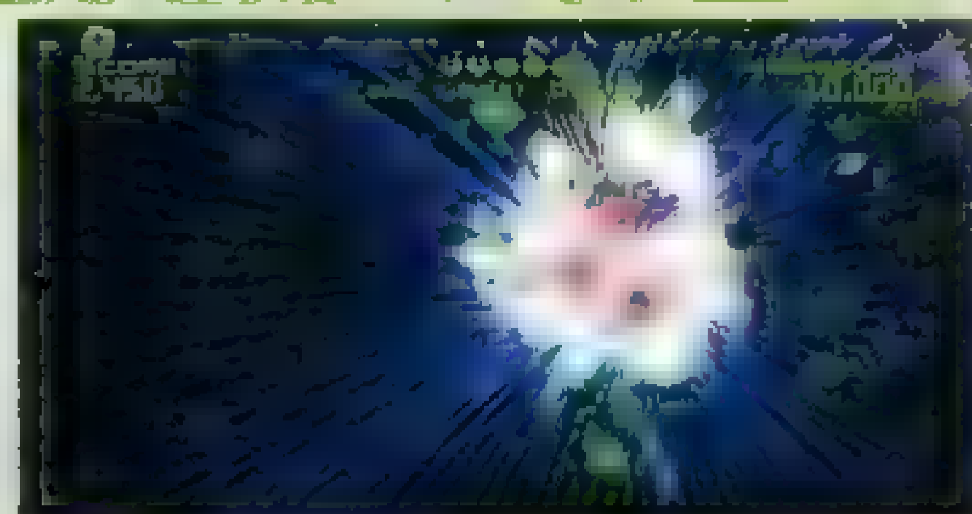
在这里先解释一下"微软点数"，这个"微软点数"和你的会员资格没有任何关系，无论是金会员和银会员都可以购买"微软点数"，点数的价格大概是500点6.25美元，1000点12.5美元，1600点19.99美元。在LIVE卖场里需要消费的不是现金，而是你的"微软点数"。

游戏下载

这是下载Live Arcade的地方。Live Arcade就是微软提供的休闲游戏，这些游戏又分拼图拼字游戏、动作游戏、投币式经典游戏，联谊运动游戏，纸牌游戏，策略模拟游戏等六大类。首先选中一个游戏类型，进入后就可以下载你感兴趣的游戏了。

Live Arcade非常体贴的一点就是除了文字和图片介绍外，所有的游戏都有免费的试玩版，而且全部支持中文，微软真的是非常厚道。这些试玩版其实跟正式版游戏大小是一样的，通常以关卡数或者游戏时间等作为限制。体验过试玩版如果满意的话，就可以用"微软点数"来购买正式版游戏。

不要小看简单有趣的Live Arcade，让被同屏10万多边形游戏大作轰炸得晕头转向的你，也体会一下只需要两个键就能控制的休闲游戏带来的如夏日般清爽的游戏体验。其中的杰出代表莫



▲《几何战争》超高的游戏性已经让众编接近痴迷。

过于号称10万弹幕的《几何战争》了，左摇杆负责移动，右摇杆负责射击，看着满屏绚烂的弹幕，你也许会找到小时候玩红白机的时光。简单来说：游戏便宜，试玩免费，易于尝试，易于购买，最重要的是：乐趣，难道玩游戏不是为了这个目的吗？Live Arcade是适合每个人的，而且将会越来越多。到时候如果女朋友和你抢着玩《泡泡龙》的情景重现在X360上不要怪我没有提醒过你哦。

会员资格

在这里你可以购买和支付金会员的会费，会费都是包月制的。根据购买的时间长度不同，从开通的那天算起，一个月内、三个月内或者一年内都是有效的。对于头一次在游戏机上面用信用卡付账的笔者来说，X360的软键盘不怎么好用，输入比较浪费时间，这也是软键盘的通病了。还有就是不利于保密，由于全部都是拿手柄一个个点的如果旁边坐着一个人的话可以尽收眼底。

主题与玩家图片

这个区就是前面提到过的头像和桌面主题购买区了。这里有种类繁多的头像和桌面主题下载。大家要注意的是，下载后桌面主题一定要在游戏中按下X360导航键才能进入"个人设定"中的"主题"一项进行变更，直接到Xbox导航界面反而没有个人设定这个选项，真是怪事。

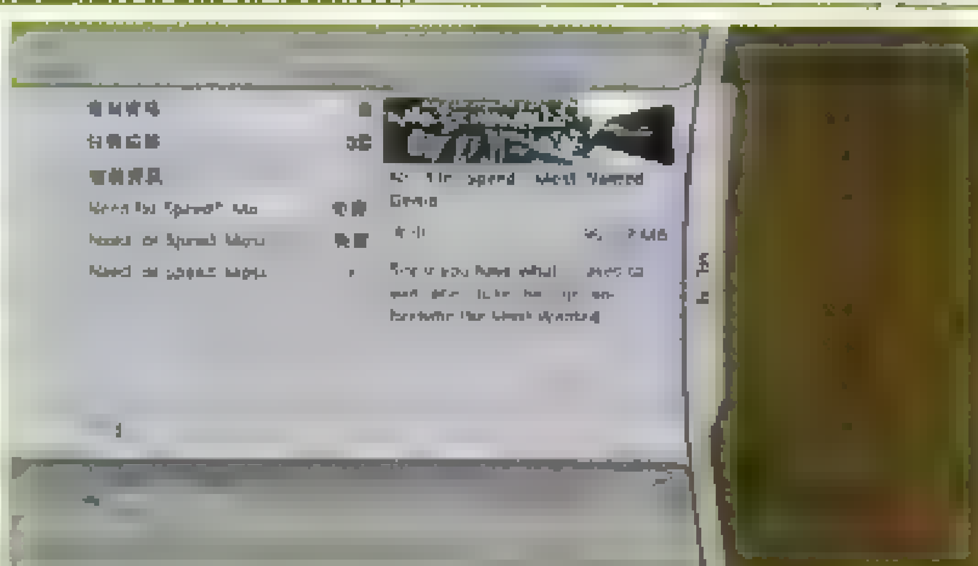
下载历程纪录

这个区记载了最近19项下载的资料。除了起到一个提醒的作用外，如果你下载了东西却忘记放到哪里了也可以从这里直接调用，非常方便。

兑换预付卡或促销码

进入这个区后直接跳到输入25位号码的软键盘窗口，输入号码即可。这次微软引进了点卡系统，造福了那些没有信用卡的玩家。特别是国内玩家，这次可以购买点卡上LIVE对战了。

示范与预告



这个区以"最新示范与预告"、"依照游戏排列"、"更多影片与下载"三个方式来分类。所谓的示范，就是游戏试玩版了。这可不是Live Arcade的试玩版，这些都是市面上正式发售的光盘游戏的试玩版。每个试玩版体积都很庞大，比如上图中的《极品飞车：头号通缉》的试玩版就差不多有900MB多！(注意这里的下载是可以支持断点续传的)，这些免费下载下来的试玩版直接就可以在X360上面玩，非常方便。

除了试玩版外，微软还和著名游戏网站IGN合作，提供IGN付费用户才能享受到的IGN INSIDER会员待遇，也就是可下载保存游戏评测、前瞻、采访的视频。专业的评测和游戏试玩版相结合，Xbox LIVE能提供给玩家最生动，最直接的游戏资讯，应该没有玩家再为花了钱却买了自己不喜欢的游戏而捶胸顿足了。此外，Xbox LIVE还提供游戏预告片和电影预告片的下载。这里特别要指出的是所有提供下载的视频不管是预告片还是游戏评测都有480p标清和720p高清供选择，闲来无事看看高清预告片也是种享受啊。

Part 3 实战演练

通过前面的介绍，各位玩家是不是已经迫不及待要进入LIVE对战了呢？不急不急，下面就拿《哥谭赛车计划3》作为例子讲解实际LIVE的对战情况。

首先在确保登入Xbox LIVE的情况下，进入到每个支持网络对战的游戏菜单中都会找到跟LIVE相关的选项。我们的LIVE之旅就从这里开始。在《哥谭赛车计划3》中LIVE由三大部分组成：线上职业赛、线上自订竞赛和哥谭电视。

线上职业赛



线上职业赛跟单人职业赛是息息相关的。因为是职业赛，也就是所谓的车手生涯模式。在单人职业赛中赚到多少钱，买了什么车，决定了你在线上职业赛能使用的车辆。如果在对决中被羞辱了一番的话快点回到单人职业赛赚取足够的金钱买好车去报仇吧。进入线上职业赛的菜单我们能看到一系列的赛事供选择，有专门为欣赏美丽夜景准备的的暗夜黎明竞赛，有为单挑爱好者预备的哥谭大对决，有紧张刺激的世界巡回淘汰赛，当然少不了传统的比快争先竞赛。这四种类型的竞赛都有好几个子栏目。这些细分的子栏目负责划分相应的车款等级和赛道。这样避免了用A级的超级跑车去跟E级的普通跑车比赛的不公平现象。不过遗憾的是这些子栏目划分得还不够细，不能兼顾所有的跑车级别，比如"哥谭大对决"只能跑D级的车，而"暗夜黎明竞赛"只能跑A、E两级。

线上职业赛中选中一个栏目后系统先让你选车然后会把你安排到一个游戏大厅中等待其他玩家的到来。在8人制的比赛中参赛选手的下限是4人，也就是说如果有了4名玩家就不需要等待下去了，游戏将进入30秒的倒数状态，这30秒钟如果没有人加入，那30秒后游戏就开始，如果有新的人加入，就又回到倒数状态，满员的话游戏将会以5秒为倒计时。

线上职业赛的成绩将会直接影响你True Skill(真实技术)的排名，虽然系统会尽量安排水平相近的玩家进行比赛，但是有时也会碰到水平相差太大的情况，这时候利用等待时间快速查看对手的排名决定是否参加这场比赛是很重要的。因为LIVE系统是直接把全世界的玩家都放在一起排名的，任何一场比赛的输赢都会直接影响你的排名。而那些True Skill排名相近的玩家之间的输赢往往会牵涉到总排名上下近百名的变动。

线上自订竞赛



▲X360网络对战系统非常完善，只有亲身体会才能知道什么是次世代的网络对战！

也许有人受不了职业赛那残酷的竞争，别担心，《PGR3》也提供无关排名的休闲线上自订竞赛。在这个模式中，你可以自己建立比赛邀请好友来参加或者开放给其他玩家来游戏，赛道、圈数、天气等全部任君选择。当其他人加入你的游戏大厅后，你可以随时开始游戏，非常方便，无需等待。没有排名的困扰，玩家可以轻松的进行游戏。

这次的X360附带的耳麦使用非常方便，只要插上就可以通话，不少玩家在这种休闲的环境下就开始边游戏边侃了。说到这里，不能不提到Xbox LIVE提供的语音留言服务。

在Xbox LIVE中，有两种留言方式，一种是语音邮件，一种是文字讯息。带着耳麦就可以开始录音了，15秒为上限，操作方式就跟WINDOWS自带的媒体录音机一样，不满意可以重来，非常方便，比起麻烦的软键盘文字留言要快多了。

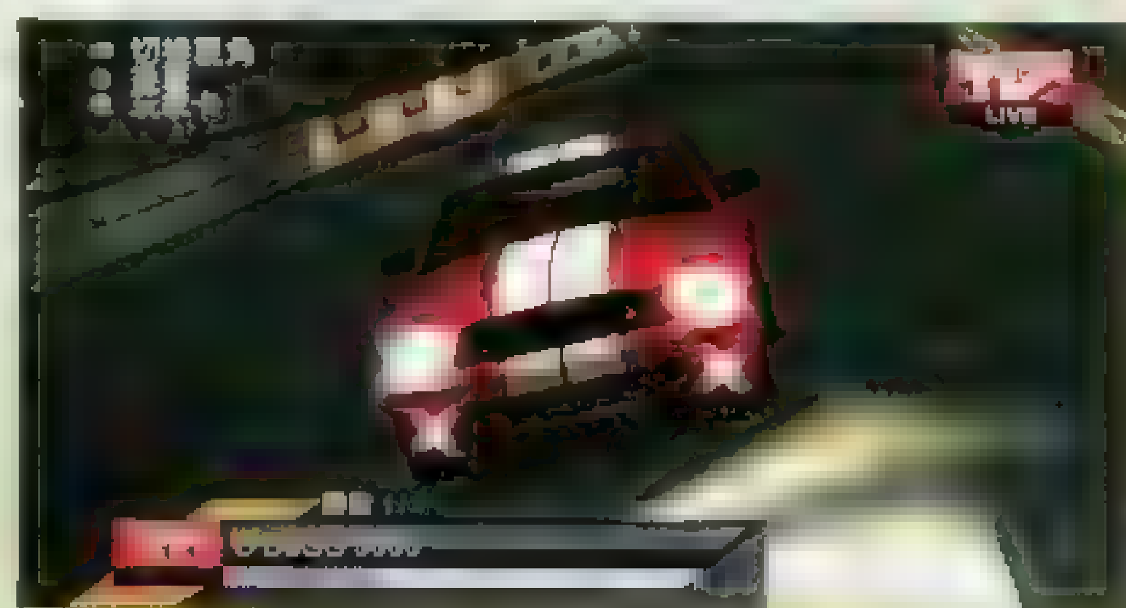
Xbox LIVE提供最重要的功能还是交上志同道合的玩友。最近50位一起游戏过的玩家都会显示在你的历史记录中，游戏结束后你如果觉得谁对你的胃口，你就可以向他发好友邀请，对方接受的话在双方的好友列表里面就有对方的名字了。此时可以向对方发出交谈邀请，一旦交谈建立，就可以开始聊了，就跟打电话一样容易，而且最多同时支持四个频道，并可以在频道间互相切换。直接交谈带来方便快捷的交友方式是现有的那种文字通讯交流平台不可比拟的，可以很快把人与人之间的距离缩短。玩游戏，交朋友——这才是Xbox LIVE的真正魅力之所在。另外语音聊天还有一个很实用的地方就是打国际长途，这可比用电话要便宜许多哦，因为这是完全免费的啊！

还有一个很方便的功能要提一下。对于好友你可以直接发出游戏邀请，邀请对方来到你建立的游戏中直接比赛。就像麻将三缺一，剩下的那个可以直接用游戏邀请招来。或者自己觉得无聊，可以查看好友在干什么，合适的话自己也可以加入好友正在进行的游戏中。

哥谭电视

最后谈一下哥谭电视。玩游戏玩累了么？嗯，不用走开，观摩一下世界顶尖好手的赛车表演吧。系统会随机选取正在进行的线上比赛在LIVE上向全世界转播，如果你有幸看到"这场比赛正由哥谭电视强力放送中"的提示请不要紧张，努力发挥出自己的水平吧。听说《PGR3》还会组织官方大赛，即使不参加也可以作为观众"亲临"现场，是不是很有趣呢？

还有一个令人意想不到的惊喜设定，那就是每个赛道和单人职业赛的项目都有排名，而且世界前10名都有重放可以下载到本地观看。是不是很令人兴奋呢？高手们的秘密一览无遗，想提高的玩家可以偷师了。自我挑战的玩家也不会寂寞，就如同街机游戏中把自己的名字印在上面那样，看到自己的排名不断攀升，即使每次只提高0.01秒也乐此不疲呢。



▲"哥谭电视"是一个非常具有创意的模式，它让游戏世界真正地有了"世界"的感觉！

就在截稿之前，笔者刚好结识了一位武汉的玩家，于是我跟万里之遥的他开始了的《完美黑暗 零》(官方译名：完美女煞星)任务合作模式。本来这个游戏单机通关后我准备卖了的，但这个想法在我跟他尝试了合作模式后抛到九霄云外了，我想不到的是任务合作模式竟然能带给你与单机完全不同的游戏体验。

合作模式其实就是双打过关模式，本来要两台机器两台电视两个同样爱好的好友排排座才能进行的游戏现在通过LIVE便能轻松找到伙伴。相对于各自为战的赛车游戏来说，《PDZ》能让你明白什么叫配合。一个经典例子就是需要暗杀的场合。但是同时有两个人，怎么办？一个人瞄准一个，同时爆头呗。这在单机游戏非常难完成的在合作模式中就很简单了，要做到这点，缺少不了实时的语音交流。当两个人同时数着"一、二、三，射！"的时候我心中真是感慨万千，家用主机终于进入了网络时代。(此武汉玩家是通过1M的宽带上LIVE的，笔者自己的网络也是1M宽带，游戏过程中没有任何延迟，通话效果更是没得说，国内玩家互联的话对网络要求应该更低。)

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 阿修罗　黄金珍藏 × 0　热血推荐 × 7

大家感受到了么？这12月的疯狂！每周两款大作甚至超大作的速度很明显让绝大多数玩家都陷入了目不暇给的状态，不知道该对哪个游戏下手。实际上我们的建议是在这种大作云集的时候有选择地玩一到两款游戏，剩下的可以放到淡季再慢慢品味。想一下子把所有游戏都玩遍是很不合实际的想法，那样的话根本没有办法充分体验到每个游戏的独特乐趣，所剩下的只有频繁换碟的记忆了！

在随后的日子里，《深渊传说》、《潜龙谍影3 生存》、《王国之心Ⅱ》、《前线任务5》以及其他大作也将陆续推出，大家一定要事先做好合理的规划。实在没有头绪的话，在游戏发售以后看看我们这个栏目再作决定也是个不错的方法哦！

银河游侠



26

沙罗

本作是那种典型的初玩觉得非常优秀、越到后面缺点显露越多的游戏。音乐、画面等方面基本令人满意，但许多操作制作很不体贴，甚至还不如《暗黑编年史》简洁，尤其是合成和工厂制造时。中后期的迷宫过大、冗长且场景单调重复；而完成隐藏要素后仅获得服装奖励也令人有些无奈。

纱迦

游戏的素质没有任何问题，从剧情到系统的完成度都相当高。游戏的节奏把握得很到位，使人始终感到有解不开的谜，从而产生想一口气打下去的念头。游戏的隐藏要素非常多，可谓完美主义者的恶梦，但只要钻研下去就有可观的回报。不过游戏中的迷宫实在太大，对玩家的耐心是极大的考验。

阿修罗

丰富、有趣而简单，这3点应该能够大致概括一下本作系统的特色了。基本的战斗、讨伐任务、武器合成、道具开发以及昆虫争霸战，每一件都有完成度的设定，让人不由自主地陷入到追求完美的行动中去，甚至会忘掉发展主线剧情。个人对于过大的迷宫没有太多意见，不过游戏的剧情略显老套。

■DVD-ROM ■SCE ■ROGUE GALAXY ■RPG

马里奥与路易 超时空搭档



26

阿修罗

具有极强动作性的迷宫冒险以及战斗是这个系列最大的特色，本作不仅保留了这一特色并将其进一步发扬光大。同时控制4名角色虽然在一定程度上令游戏的操作变得复杂，却也为新型谜题的出现开启了一条道路。前作的众多特色谜题都保留了下来，并且改成了4人版，更有趣、更具挑战性。

多边形

有趣！有趣！还是有趣！对于这个游戏真的没什么好说的了，画面音效虽然不能算是一流，但是游戏中无处不在的乐趣让人不想放手，特别是解谜部分，由于这次有4个人可以操作，所以玩起来更爽快了！对于触摸屏倒是使用得少之甚少，当然要你同时操作4个按键的时候你也无法腾出更多的手指来。

沙罗

游戏的画面音效都不算很突出，但是与整体剧情的配合相当好，简单的效果与自然的搞笑相结合更能打动人心。双屏的上屏幕虽然主要用来显示地图，但是也经常会在解谜当中用到，而利用双屏进行的特殊剧情演出更是别有一番风味。4人的战斗比前作略显复杂，但是动作性更强，更好玩。

双屏利用度

■卡片 ■Nintendo ■Mario & Luigi: Partners in Time ■A·RPG

怪物猎人P



26

猫太

这款作品给人感觉诚意十足，之前对于画面、操作感和读盘时间的担心在游戏入手后全部消失。新增的柯柯特农场为玩家在单机游戏时带来了不少便利，既是一个类似育成类的新系统，也是一个让玩家能获得更多材料的新方式。多人联机一起做任务以及方便的网上下载任务为游戏带来更多新意。

十六夜

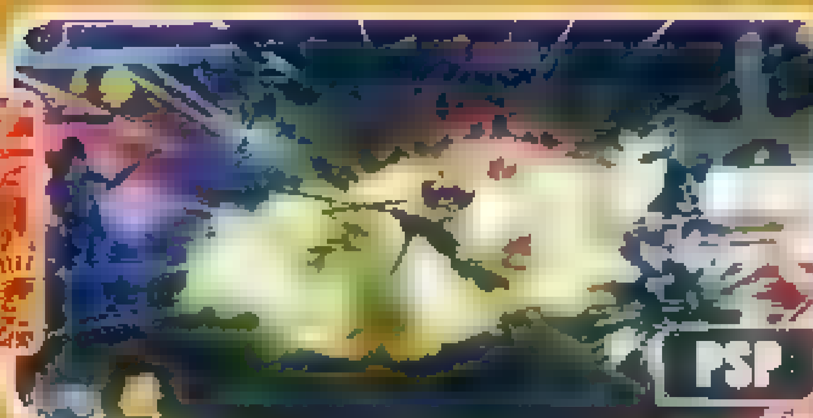
真正的16：9画面、毫无拖慢与丢帧，这才是真正PSP素质的游戏。本作综合了PS2上的两作，经过再次改良以及添加新要素后推出的强化版。简化后的操作让人玩起来非常顺手，即使是习惯了PS2版本的玩家也能很快适应。游戏的最大魅力就是能够从网上下载新任务，相信这正是FANS最希望看到的。

阿修罗

虽说是《怪物猎人G》的移植版，但是新加入的诸多要素的确很能显示厂商的诚意。由于PSP具备无线网络功能以及无线局域网通信能力，所以总体来说找人共同狩猎的难度下降了很多，而且在联网模式下游戏依然能够保持很高的流畅性。不过对于无法上网或联机的玩家来说依然不是很推荐本作。

■UMD ■Capcom ■Monster Hunter Portable ■ACT ■2005年12月

激·战国无双



26

纱迦

同样是移植之作，本作的诚意远胜之前的《真·三国无双》。游戏的系统针对PSP进行了最佳调整，非常适合掌机游戏的特点。真上的16：9画面令人满意。出场武将及其招式动作完全保留继承自PS2的武器系统和新增的副将系统更令收集乐趣倍增。在此向各位PSP玩家诚意推荐。

邪魔天使

作为掌机上的第二款“无双”，本作在流畅感、读盘速度上比起前作有了长足的进步。跳帧、拖慢现象的大幅度减少让玩家在游戏时更能体会到该系列酣畅淋漓的爽快感。走格子式的前进方式更有战略性，让玩家考虑整个战况的情况大大增加。不过本作最吸引人的自然是武器收集了。

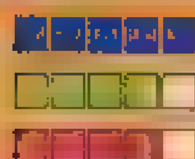
D·S

毫无疑问，本作标志着掌机上的“《无双》系列”进入了新的境界——读盘时间大大缩短，16：9的宽屏画面清爽大气，‘无双奥义’时效果更为华丽，就连在前作中最为人诟病的跳帧与残像也大为改良。不过，同屏人数过少与偶尔拖慢的现象依旧存在，但愿这不会是机能的瓶颈。

■UMD ■Koei ■激·战国无双 ■ACT ■2005年12月8日 ■1～4人 ■无对应周边 ■768KB

太鼓之达人 喧闹欢乐！六代目/Namco/MUG/PS2	21
怪物农场5 马戏团/Tecmo/SLG/PS2	22
[illegible]/Nintendo/[illegible]	22
[illegible]/Banpresto/ACT/PS2	20

波斯王子 王者无双

25

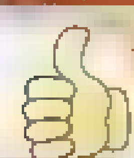


阿迪

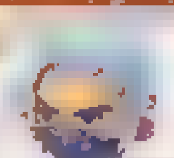
本作中一角色二形态的剧情设置并没有得到淋漓尽致的发挥，黑暗王子与波斯王子之间还应有更多互动。不过关卡设计还是一如既往地出色，游戏流程紧凑，出众的节奏感能够牢牢地抓住玩家的心。从系列整体的角度上来看，本作算是为砂之三部曲划上了一个令人意犹未尽的句号。



GOUKI



整体素质与前两作相当，但不进则退，本作虽然在关卡设计上依然巧夺天工，但糟糕的战斗还是让人觉得根本没有存在的必要——或者全部设计成可以"速杀"也行啊。剧情与初代的巧妙结合让人浮想连翩，但法拉仍然不可以使用，颇感遗憾。BOSS战的设计水准不一，第一个BOSS战最佳。

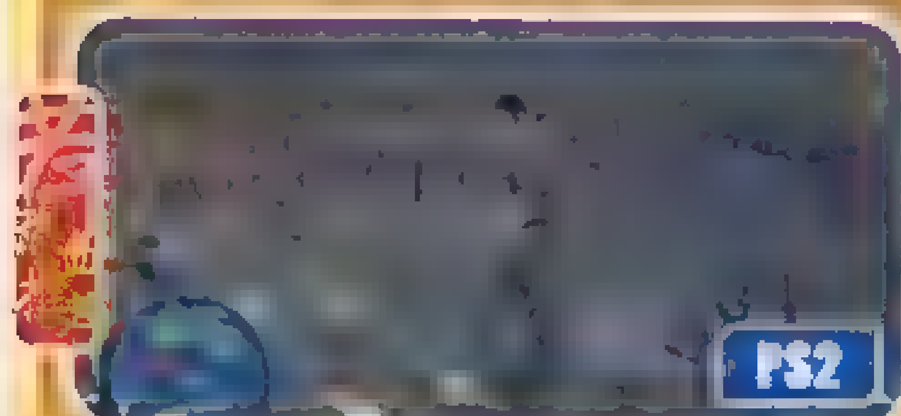
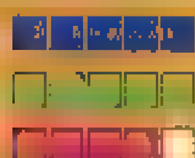


多边形

作为系列第三部作品，量产型游戏所带来的弊病就是游戏的两极分化，一方面整体显得越来越成熟，关卡设计也轻车熟路，而另外一方面各种令人心烦的小BUG则让人感觉制作上的不用心。游戏的战斗也是一样，杂兵的战斗倍感鸡肋，而BOSS的战斗却又魄力十足。算是一部可以一玩的游戏。

■DVD-ROM ■Ubisoft ■Prince of Persia: The Two Thrones ■ACT ■2005年12月1日 ■1人 ■无对应周边 ■112KB ■以上为PS2版信息

如龙

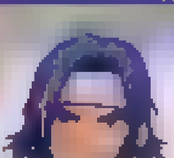



25



十六夜

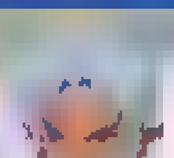
抛开精彩的剧情不说，作为一款动作游戏本作也是相当出色的。首先，战斗时的打击感非常好，无论是什么样的攻击都能给人一种"拳拳到肉"的感觉。不仅如此，角色的各种攻击都具有极强的冲击性，让人打起来热血沸腾。另外，分支任务的数量超多，想全部完成绝对不是件容易的事情。



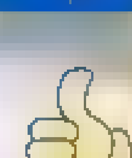
GOUKI



剧情虽然流于俗套，但"俗"得赏心悦目，"俗"得非常成熟，整体感觉并不像是游戏，而是一部完整的电影。开篇给人很强的探索感，但随着进程会发现其实场景并没有想象中那么大，画面也不尽如人意。游戏面向的玩家群过于狭窄，文化、地域与年龄的限制对销量可能会有较大的影响。



阿修罗



其实日式游戏中能够真实反映日本黑帮情况的作品并不是很多，所以本作的出现还是颇能让人眼前一亮的，大家可以通过游戏见证一下日本"小马哥"的生存现状。作为一款动作游戏来说，游戏的分支也算是很丰富的，即使玩家不发展主线剧情也有大量可以探索的东西等待着去发掘。

■DVD-ROM ■SEGA ■龙が如く ■ACT ■2005年12月8日 ■1人 ■无对应周边 ■133KB

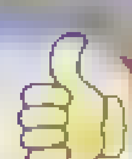
召唤之夜 铸剑物语 原石




24



雨滴

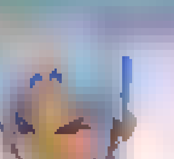


游戏中加入大量的语音是本作最大亮点，战斗中听到完整的台词实在让人无比感动！加上流畅的操作及绚丽的画面，256M的容量能作到这个程度已经够了。本作的剧情流程较短，虽然跌宕起伏的情节实在让人目不暇接，但最后阶段的剧情跳跃性太大，最终BOSS的身分也十分出人意料。



猫太

虽然在画面上没有太大的进步，但很明显，256M的容量还是发挥了其相当出色的功效——大量的语音。除战斗的"嘿哈"声外，还有不少热血的对白，相当有动画的感觉。另外游戏中的おまけ模式中还收录了前两作的所有BGM，系列的FANS一定不能错过！可惜系统上并无太多的惊喜。



阿修罗

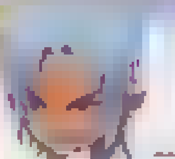
本作最大的改变就是加入了大量的语音，并在保留系列传统要素的基础上，强化了迷宫中的谜题以及剧情，另外作为核心的武器打造系统也再一次得到强化——增加了弓的铸造。虽然游戏的流程不是很长，但要完成传统的夜对话系统和"找猫"、"钓鱼"等小游戏还是很耗时间的。

■卡带(256M) ■Banpresto ■[illegible] ■RPG ■2005年12月8日 ■1人 ■GBA专用通信对战线 ■自带记忆功能

史莱姆总动员2 大战车与尾巴团




22



阿修罗

除了全新的勇车战以外，游戏的基本系统和前作相比可以说完全没有改变，相信这一点是最让玩家感到不满的地方。前作虽然依靠可爱的史莱姆赢得了不少人气，但是过于单一的玩法以及超少的隐藏要素却使得它难以具备足够的耐玩性。本作似乎并没吸取教训，没能让人觉得玩法丰富。



多边形

本作的画面没有多大提高，音乐也基本来自于前作。史莱姆同伴还是100只，但同伴们的形象也更生动了。而游戏中要素的种类和数量也增加了很多，要收集齐所有的要素还是要花一番功夫的。新加入的勇车战系统在战斗时很有魄力，不过玩多了会令人产生玩法单调的感觉，遗憾。



猫太

游戏的画面和音乐虽然比起前作有所加强，但是显然没有充分利用NDS的机能。此外，游戏对于双屏和触摸屏的利用也十分不足，让人觉得这是一款GBA游戏的加强版，而不是NDS应有的原创新作。由于面向的对象是低年龄层，游戏保持了前作可爱而简单的风格，很适合女性玩家。

■卡片 ■Square Enix ■[illegible] ■A·AVG ■2005年12月1日 ■1~4人 ■对应无线通信 ■自带记忆功能

潜龙谍影ACID2




21



多边形

本作在前一作的基础上做了大量强化，除了增加和更换大量新卡片之外，在游戏节奏上的把握也紧张了几分，各种演出效果也华丽许多。虽然对于《MGS》来说本作实在差异太大无法相比，但作为一款卡片游戏应该还是很合格的。对应3D立体眼镜的模式也很好玩，但是时间长了也就没新鲜感了。



GOUKI

游戏拥有很人性化的教学模式，使你能够随着游戏的进程逐步掌握游戏的系统。不过卡片游戏在表现敌我双方的互动方面，几乎体会不到本应有的紧张感。卡通渲染的方式并不太适合这样风格的游戏，没什么特色的原画设定也让Snake风采不再。用3D眼镜看MOVIE是最大的特色，但也只剩这个了。



阿修罗

可能是为了和《MGS》区别开来，本作的画面风格发生了极大的转变，采用了卡通渲染的引擎十分特别，用色也十分大胆，一改以往作品那种阴冷沉重的感觉。卡片战斗的系统将乐趣集中在了思考卡片的组合上，虽然没有动作版的流畅性，却也别有独特的感觉。游戏模式也比较丰富，很耐玩。

■UMD ■Konami ■Metal Gear ACID 2 ■TAB ■2005年12月18日 ■1人 ■对应3D立体眼镜 ■133KB

SD高达 扭蛋战争/Bandai·Nintendo/SLG+ACT/NGC	20	力量职棒 [illegible]/NDS	22
龙珠Z 舞空烈战/Bandai/ACT/NDS	22	牧场物语 [illegible]/NDS	23

黄金眼REVIEW
已发售游戏的深度回顾

26

神话传说

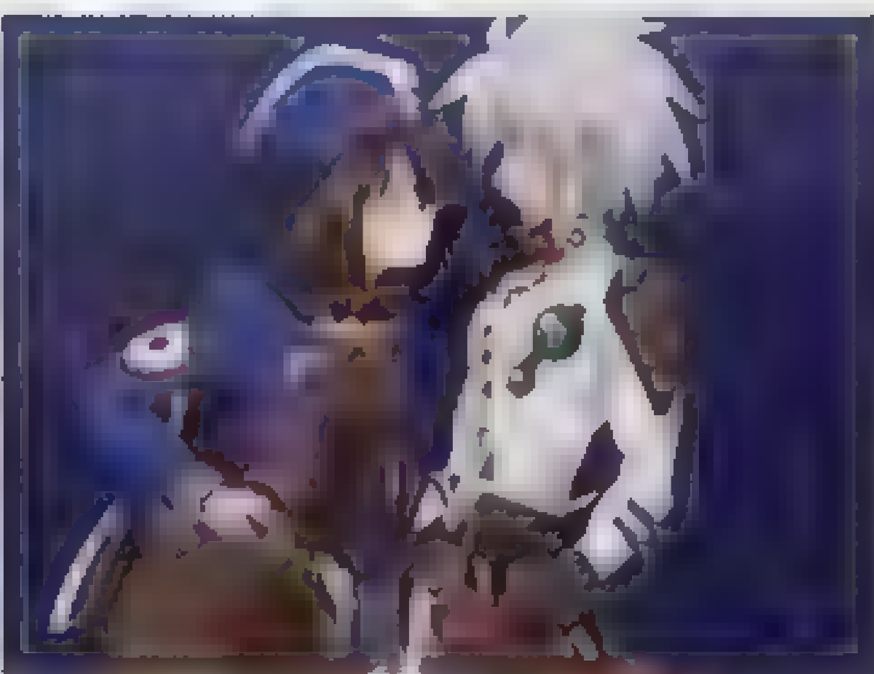


文 邪魔天使

◆游戏时间：80 小时以上

PS2／DVD－ROM／Namco／RPG／2005 年8 月25 日／27KB／1 人／ 无对应周边／ 日版／6800 日元





切ない

辽宁人民出版社出版的《新日汉词典 增订版》中，对于“切ない”这个词的解释是：闷得慌，憋得慌，喘不过气来；难过，难受，苦恼，苦闷。而在日语词典中这个词的含义是：封闭在心中的一种寂寞、悲伤、眷恋的感情。在日本的小说、动漫以及电影、电视剧里，也有一种叫“切ない系”的类型，这种类型的文章以及影视作品中都是以一种淡淡的哀愁让观众与之发生共鸣。举一个简单的例子，一个人爱上另一个人，但他们的所作所为都是在伤害对方或者对方身边的亲人好友，但他们之间又的确是相爱的，这样的一种情感就可以称之为“切ない系”的情感。不管是陈凯歌的《霸王别姬》也好，还是渡边淳一的《失乐园》也好，都有一股“切ない”的味道，看了让人心中一阵酸楚，也对里面主人公的遭遇唏嘘不已。在同情主人公的同时，也反省自己在现实生活中所做的一切。悲剧总是比喜剧更能打动人，也许是悲剧更有代入感，更能让人将自己摆在其中一个角色的角度上进行思考吧。

《神话传说》可以说是一部“切ない系”的作品，虽然有着男女主人公共同走在一起这样的Happy Ending，但在完成“角色冒险”部分，你就会发现，“切ない”这个词无时无刻都渗透在故事都每一个角落，它让你深思，让你与游戏的角色一起感到心痛。

一个男人，两个女人

“这真是一个好地方啊。”遍地的鲜花散发出淡淡的幽香，格琉妮踏着海边高地那葱绿的草坪遥望远处的大海，幽幽地说道，“但是，为什么我却感到很悲伤呢？我感到大海正在哭泣……”

一个男人，两个女人。一个男人和一个女人在一起，但他心中还无法忘记另一个女人，因为那个女人对他而言是他对初恋。一个女人爱着那个男人，但他们的情感还在“友达以上，恋人未满”，男人的心中总有那么一层薄薄的隔膜，虽然很薄，但却很难捅破。对了，那两个女人还是亲姐妹。

三角关系始终是影视小说惯用的桥段，姐妹同时爱上一个男人也不少见，成功的关键在于表现手法，哪怕是很老的剧情，但如果气氛烘托以及情感表达明确做得好照样是经典。所以，当史黛拉阻止那一炮时，当她的身体重重地摔在地上时，当原以为她能活下去但最后还是咽下气时，网上顿时哀号一片。事实总是残酷的，毕竟在男女主角面前所有的其他角色都只算是障碍，说得好听一点是配角，说得不好听一点是牺牲品。

对于塞尔而言，史黛拉是一名美丽的年长女性，但更重要的是他从小是个孤儿，在军队中长大，失去了母爱，于是这名年长女性在他眼中更多的是像一个姐姐，一个母亲。再加上，她是因为自己才被抓，才会死，这大大增加了自己的罪恶感，所以对真正喜欢他的雪莉关上了心扉，将自己的心封闭了起来。一个女人死了，一个女人还活着，但男人却选择了那个死去的人，当看到这一幕时，心中不禁会有一种“切ない”的感情吧。

一个成功男人的身后总有一个伟大的女性

很遗憾，在《神话传说》中这个伟大的女性不是死去的史黛拉，也不是雪莉，而是一直塞尔背后默默支持他的同伴——克洛伊。克洛伊是喜欢塞尔的，这一点只要你不是瞎子或者神经还没粗到用钢刀都砍不断，那你一定会看出来。在这个少女身上我们看到的不是像小妹妹那样需要呵护需要哄的样子，她是名骑士，即使家族没落也遵守自身准则的骑士。

“选择了史黛拉？”当克洛伊听到塞尔不能接受雪莉的理由是这个理由的时候真的气坏了，“你这是在逃避，逃避自己的情感。”

经常在电视剧中见到一个伟大的女性为了自己心仪的男子努力撮合他和女主角，想想Namco还真有些残酷，威尔最后与女儿哈莉埃特重归于好，诺玛找到永恒之光完成了师傅的心愿，摩西因为野生化问题将基特放回森林并约定会再次见面，杰伊最后终于明白什么是最重要的东西，格琉妮完成了自己的使命从世界消失，只有克洛伊虽然停止了复仇，但也放弃了塞尔。格琉妮虽然结局是消失，但想想她毕竟完成了使命，摩西与基特分别但约好会再见面，只有克洛伊，在感情方面没有一点回报，在玩家心中留下的只有无尽的遗憾。也难怪会有玩家抱怨“写剧本的就那么喜欢雪莉？如果不出续篇就@＃$％……”（P.S.据传闻，已经有《神话传说2》的存在了。）不过这也正是游戏刻画人物成功的典范，估计当玩家正在为哪个角色更应该和主角在一起争吵不休时，制作人正在一旁偷偷地奸笑呢。

Harem

曾几何时，Harem这个词在众多动漫游戏中开始充斥起来。这个词的意思是后宫，不用解释大家也应该知道它的含义吧。在动画中“一男VS.多女”这样的类型就被称为后宫动画，意思很简单，就是讲述一个男主角与多个女性角色之间的纠葛，其中的关系要越复杂越好，君不见《纯情房东俏房客》有多红，《魔法老师涅吉》有多邪恶。女性角色自然是要环肥燕瘦类型多多，熟女、萝莉、美少女这是标配，最好再来个无口、无心、无表情的三无份子，有老师那是更好。《神话传说》再如此大流之下也沾了一点点习气。雪莉＝萝莉，克洛伊＝强气少女，诺玛＝活泼美少女，史黛拉＝御姐，格琉妮＝熟女，什么？还有个哈莉埃特，呵呵，如果你不想被威尔的锤子砸成肉饼的话那就上吧。其中诺玛姑且不算，格琉妮也只是个傻大姐，最多用胸去挤主角的脸（当然，她的真实身分可就非同小可了），其他几名女性角色在感情上都与主角有关。看到这只叹：果然还是只能随大流啊。

《神话传说》可以说是一部描述女性的游戏，虽然后面的角色冒险模式中将所有角色的故事都讲述了一番，但其中的亮点都发生在女性身上。威尔与女儿哈莉埃特的情节非常感人，但小女孩的演出我们是无法忽略的。《神话传说》的女性可说都是伟大的，为了家人、为了自己喜欢的人、为了整个世界，她们时时刻刻在失去着，虽然最后有所回报，但失去的毕竟失去了，这是事实，是永远也无法抹去的事实。这时，笔者又想到了“切ない”这个词，看来用它来形容这个游戏再贴切不过了。

GROWLANSER グローランサーV Generations

文 沙罗

梦幻骑士V 历代记	Atlus	RPG
PS2	发售日未定	日文



上一次我们已经对这款新公布的《梦幻骑士V 历代记》进行了一个初步的介绍，不知道大家对本作的新系统和新角色们有何感想呢？这一次，我们将继续为大家介绍新登场的角色以及在系列作品中均占有重要地位的妖精，可千万不要错过哦。

梦幻骑士V的世界

主人公们所居住的这块大陆，周围都被施加了结界，因此已经有大约2000年没有与外界有任何的交流了。此外，海洋和水边，还生息着会袭击人类、被称作"斯库里巴"的生物。迫于它们的威胁，人们不得不选择在远离水边的地方居住，生活地域也受到了极大限制。也正因为这样，人们一直持续着为寻求土地而爆发的战争。



◀飘浮在空中的便是20年前一度结束了战争的超级破坏兵器，如今它已成了人们守护神一般的存在。

和平维护军本部

绝对中立组织——和平维护军所在的大陆中央，原本是一片任何国家都不愿占领的荒野。虽然维护军的规模不大，但依然建有供人们生活的城镇。此外，这里在后来的战争中逐渐变成了大陆各国首脑们举行和平议会的地点。主人公们也基本以这里为据点四处活动。

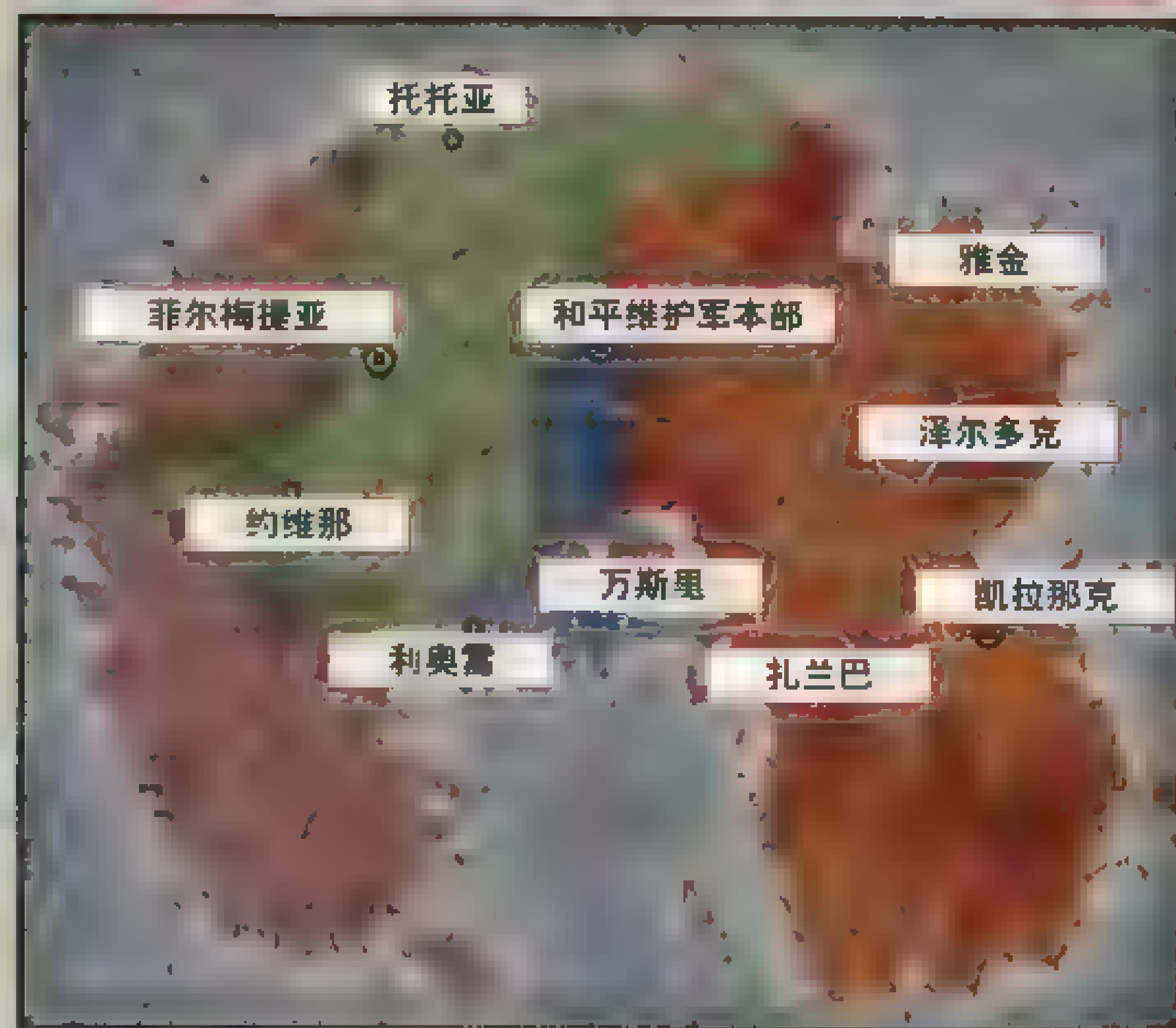
万斯里

专门出产野菜并提供给和平维护军的村落。此外，这里专门收留战争孤儿，同时也是主人公的故乡。

利奥雷

与万斯里一样，专门负责为和平维护军提供食物的村落。另外，在村落的附近建有专门收容罪犯的设施。

大陆主要都市与势力分布图





琺妮尔

CV：牧口真幸

年龄：17岁

求满了和平维护军的研究员，拥有卓越的才能……次的文字和图形能够过目不忘。目前她正在负责新能源的研究工作。



◀▲"我现在正陪着琺妮尔。"——面对克莱亚斯这句容易引人误会的话，琺妮尔急忙辩解，难道克莱亚斯和这位叫阿瑞托莎的红发女性是一对恋人？

▲为了寻找新的研究素材——妖精和透镜，琺妮尔准备离开研究所外出旅行，而和她一起同行的，是和平维护军总司令的儿子克莱亚斯。



◀年轻时代的塞尔迪斯。这个造型大概只会出现在故事第一章，讲述20年前战争结束那一幕吧。



塞尔迪斯

CV：永野广一

年龄：44岁



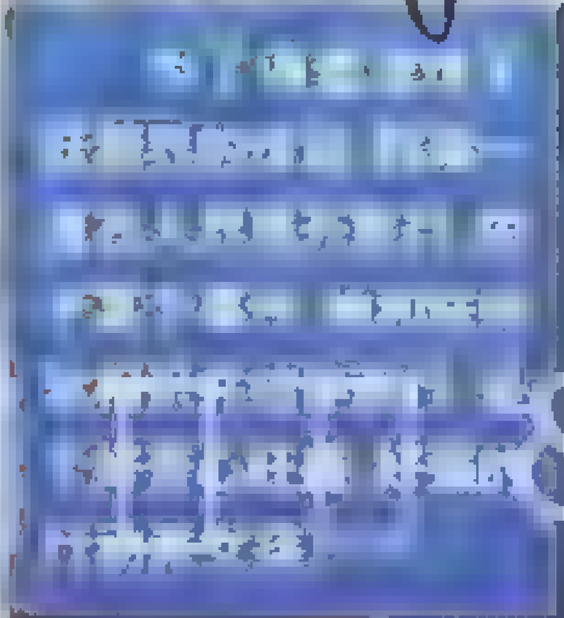
▲图片中的这位红发女性，除了知道她的名字叫阿瑞托莎外，其他一切资料官方都未曾公布，也许她也是主人公的同伴吧。

▼历代的妖精都会带给主人公许多帮助，不知道本作的妖精会不会像前作那样学会各种技能呢？



科琳

CV：又吉爱



王国之心II	SQUARE ENIX	A・RPG
PS2 Kingdom Hearts	预定2005年12月22日	日版
对应周边未定		

相信各位玩家在拿到本期杂志的时候离《王国之心II》(以下简称《KH II》)发售也已经不远了，相信在圣诞的商战中，这款游戏不论是在日本和美国都能取得不俗的销量。从TGS上的试玩版中我们可以看到本作在打击感、视角等问题上下了一番功夫，让这款游戏的动作成分有了不小的进步。当然，这款游戏最大的看点还是Square Enix的角色和迪士尼的角色的互动，相信这次新角色、新场景的加入，会让游戏更加丰富多彩。

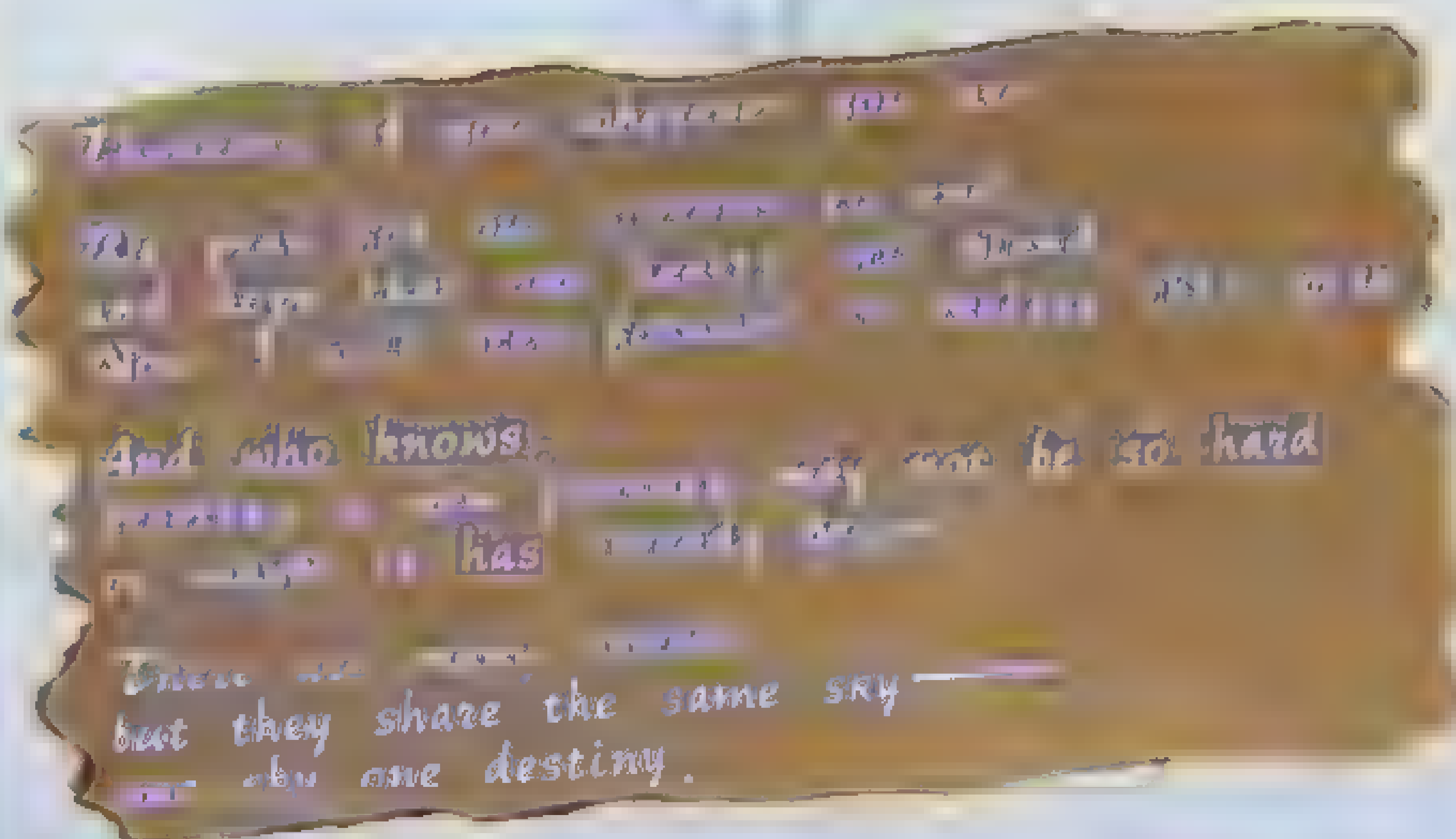
游戏Gamehall光环

DISNEY SQUARE ENIX

文 邪魔天使

KINGDOM HEARTS II

キングダムハーツII



第四形态——大师形态（Master Form）公开！

我们知道《KH II》中索拉可以通过切换不同的形态来改变自己的能力，更换形态后索拉不仅能力有变化，衣服的颜色也会有变化，我们之前介绍过标准型、智者型和勇者型，现在索拉又有新的形态公布，那就是物理与魔法攻击都很强的大师形态。大师形态下的索拉使用二刀流，在释放魔法的同时还能进行物理攻击。该形态下索拉造型上最大的特点就是左手的键刃是漂浮的。

◀大师形态下索拉跳起来后的滞空时间也很长，可以不着地进行连续攻击。

▶大师形态下可以在使用键刃攻击的同时释放魔法。

攻击与魔法的双重攻击

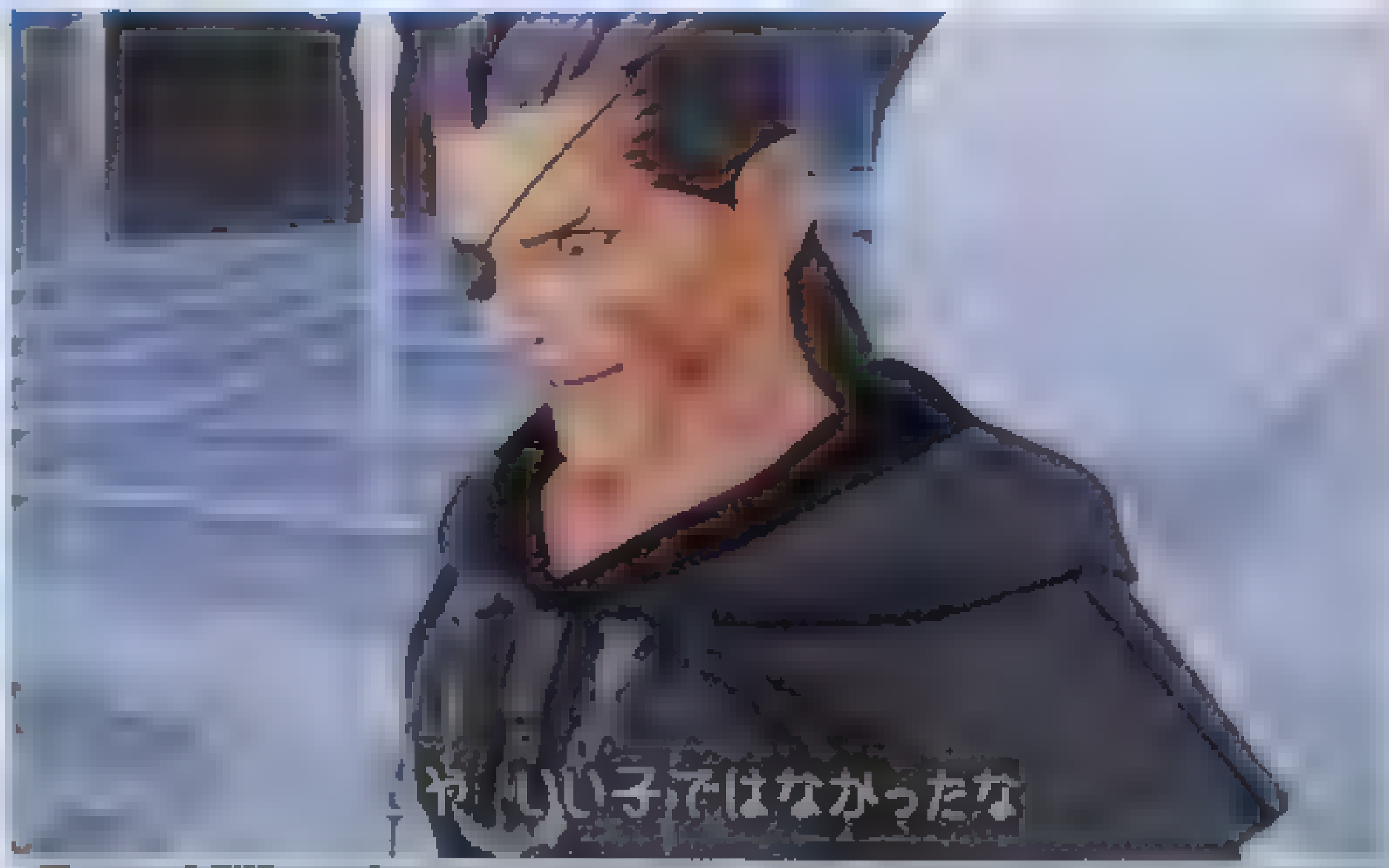
初始状态下的标准形态

释放魔法弹的智者形态

使用二刀流擅长物理攻击的勇者形态

XⅢ机关新的刺客！西格巴！

身着黑色长袍的XⅢ机关新成员已经公布了萨尔丁、卢克索德和迪米克斯三人，现在又有一个XⅢ机关的成员从他那黑色长袍下露出了面目，那就是西格巴。西格巴的右眼上戴了一个眼罩，是谁伤了他的眼睛还不得而知。他看上去强壮性格恶劣，说话也经常带有轻蔑的语气。西格巴所使用的武器其外型也很奇怪，不知道他擅长的是近身攻击还是远程攻击。



▲独眼、高大是西格巴的特点，另外，他左脸上的伤疤让他显得非常强悍。



◀西格巴是一个非常高傲 经常看不起别人的家伙，当他看到索拉时因为索拉年纪小就非常藐视他。

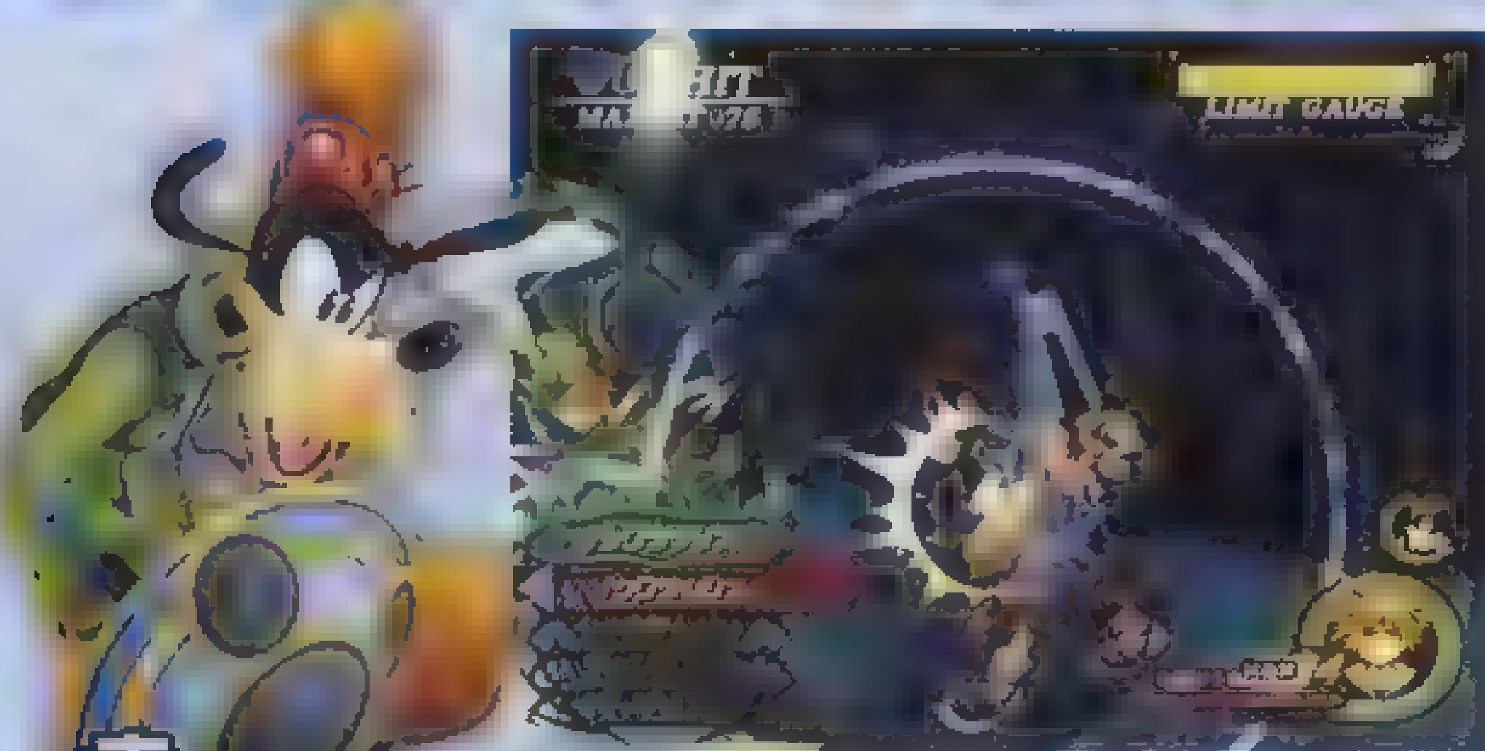
系列之前已经辨明的XⅢ机关成员



西格巴
Xighar

唐老鸭与果菲加入新的连携技

索拉与果菲的连携技



◀索拉用键刃打击盾牌的动作就像是在打棒球，接着两人同时将武器扔出攻击敌人，不知道这一下是否是单体攻击。

最大限度利用相互的武器！



▲果菲突进时身后还有灰尘，本作在细节的描绘上相当不错。

果菲与索拉的连携技，该技发动后果菲会将盾牌扔向索拉，然后索拉用键刃将盾牌打向无心，之后索拉与果菲将自己的武器扔向无心，最后果菲以一个突进技结束动作。

索拉与唐老鸭的连携技



唐纳炎爆

唐老鸭与索拉的连携技，首先唐老鸭会向周围的无心发射火箭炎爆，之后发动终结技“千兆唐纳炎爆”，此时火箭会爆炸，并给予周围所有的敌人巨大的伤害。

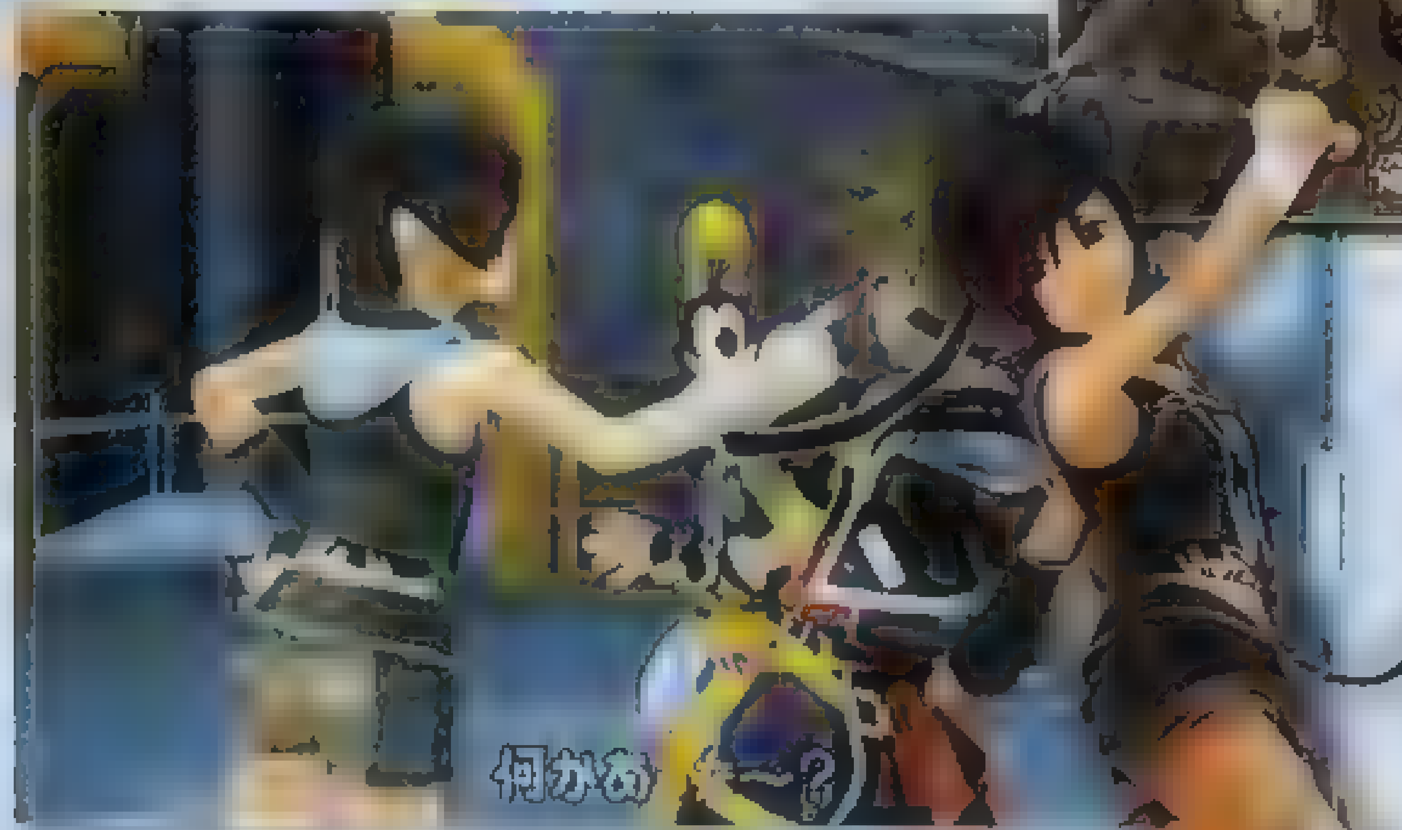


▲这一招非常符合作为一个魔法师的唐老鸭的风格，而且看上去也很华丽。

曾经的魔女之国现在开始向和平之城复兴
HOLLOW BASTION

在前作中窟窿堡曾是操纵无心的魔女所居住的城堡，在打败魔女后这里也开始了复兴的工程，逐渐变成了一个充满和平的小镇。在这里我们能碰到许多《FF》中的角色，比如斯考尔、希德还有那个活泼可爱的尤菲。





▲小镇的重建工作似乎遇到了麻烦，索拉也有些闷闷不乐，这时尤菲过来鼓励他。

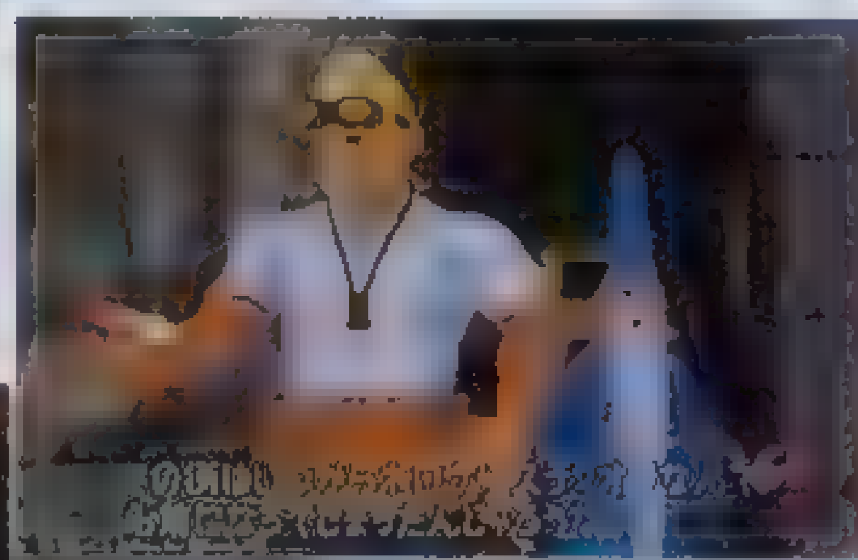


▶在前作中与索拉分开后，当■新见到索拉时尤菲非常高兴。

在窟窿堡重建家园的除了《FF》中的斯考尔、希德、尤菲之外，还有大法师马林，这里的人基本上都是前作中横断城的居民。在索拉、唐老鸭以及果菲到来后，这里变得更热闹了，不过在公布的画面中我们并没有看到前作中与斯考尔他们在一起的艾莉丝。

希德 Cid

前作中希德作为一名优秀的工程师在商店中贩卖道具和零件，现在在窟窿堡进行重建的工作，他应该还会卖零件吧。



尤菲 Yuffie

离开了横断城后尤菲与斯考尔、希德一起来到窟窿堡进行窟窿堡复兴的工程，虽然经历了那么多事，但她的性格依旧那么开朗。

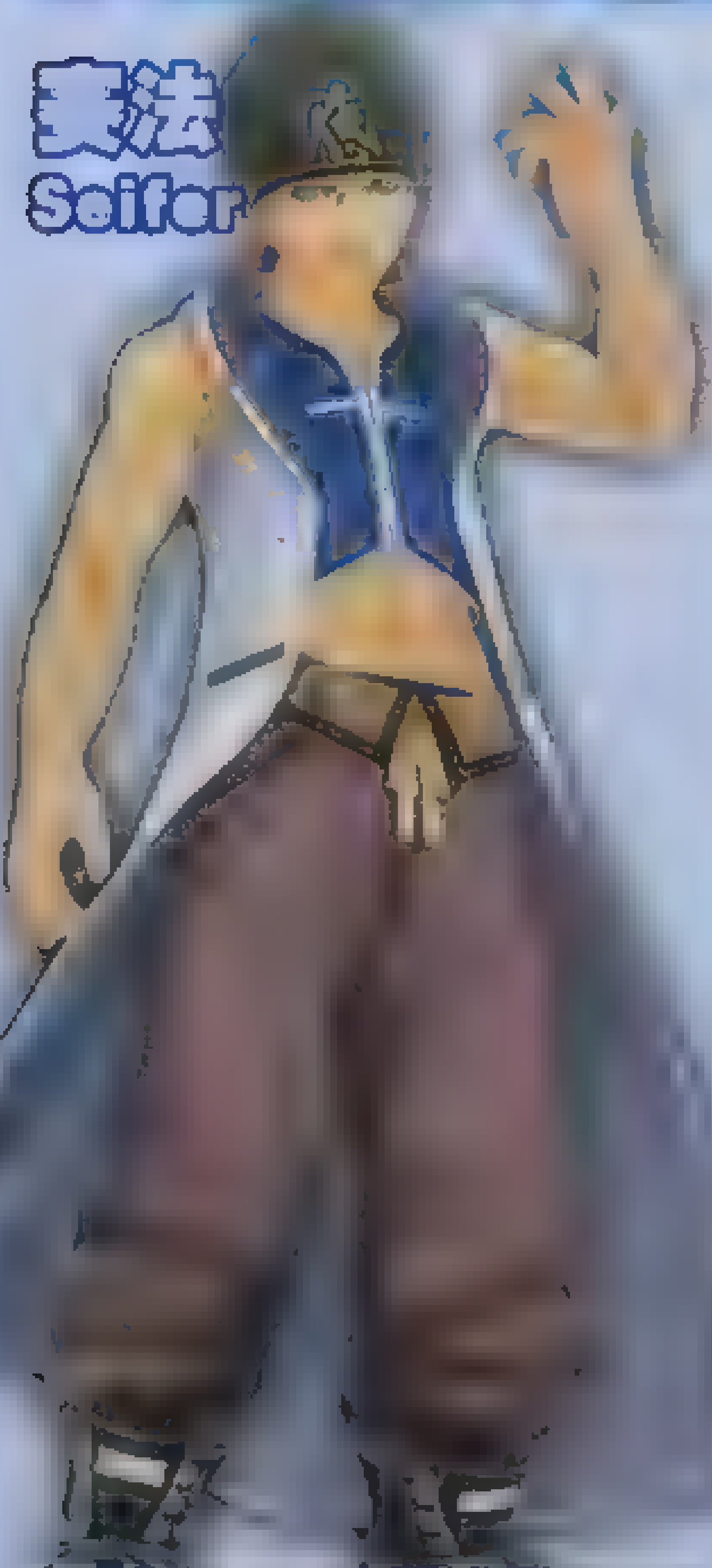
▲不知道希德手上拿的那发光的碎片到底是什么……

◀马林交给了斯考尔一枚光碟，难道这张光碟中有重建窟窿堡的资料么?

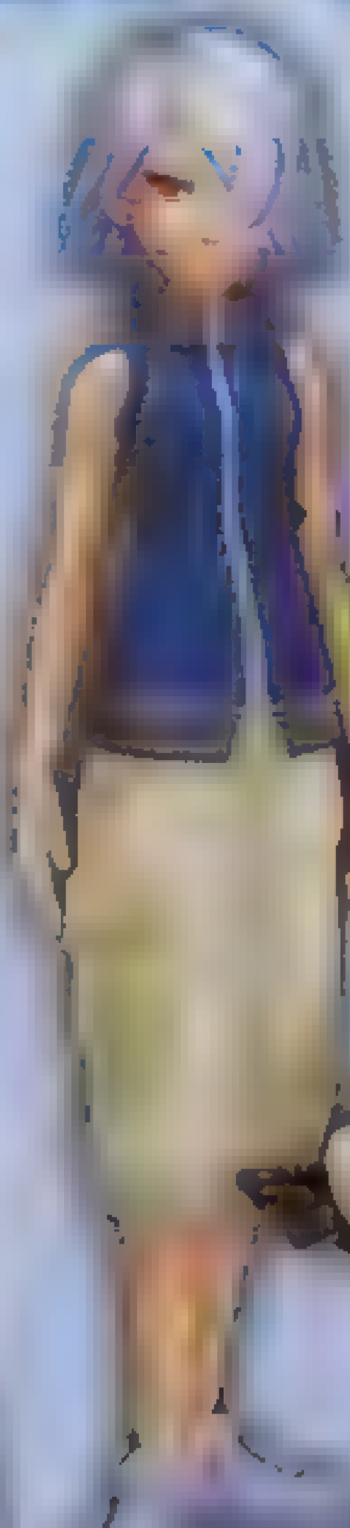
《FFⅧ》和《FFⅨ》的角色活跃的场所
TWILIGHT TOWN

既然《KH Ⅰ》里有迪士尼的新角色，那么Square Enix一方也会有新的角色加入，那就是《FFⅧ》的赛法、风神和雷神以及《FFⅨ》的黑魔导士比比。赛法依旧是风纪委员，不过这次是黄昏城的"城市风纪委员长"，他的同伴自然是风神和雷神，不过他的样子都是少年时的相貌。另外一个让《FF》FANS兴奋的消息就是《FFⅨ》的黑魔导士比比也在这里，比比非常崇拜赛法，在黄昏城里这四个人将会有精彩的情节等着玩家。

赛法 Seifer



自称黄昏城的风纪委员长，如果有谁敢扰乱城市的纪律，他会毫不留情地"指导"他。



风 Fuu

说话全用汉字的冷酷少女，她时刻跟在赛法和雷的身边。

比比 Vivi

玩家熟知的《FFⅨ》的人气角色，第一次出现在《KH》中，性格内向有些糊涂，是个治愈系的角色。





▲风神依旧是说话全汉字，而雷神还是那么火爆脾气，不知道这时在他们面前的到底是谁。

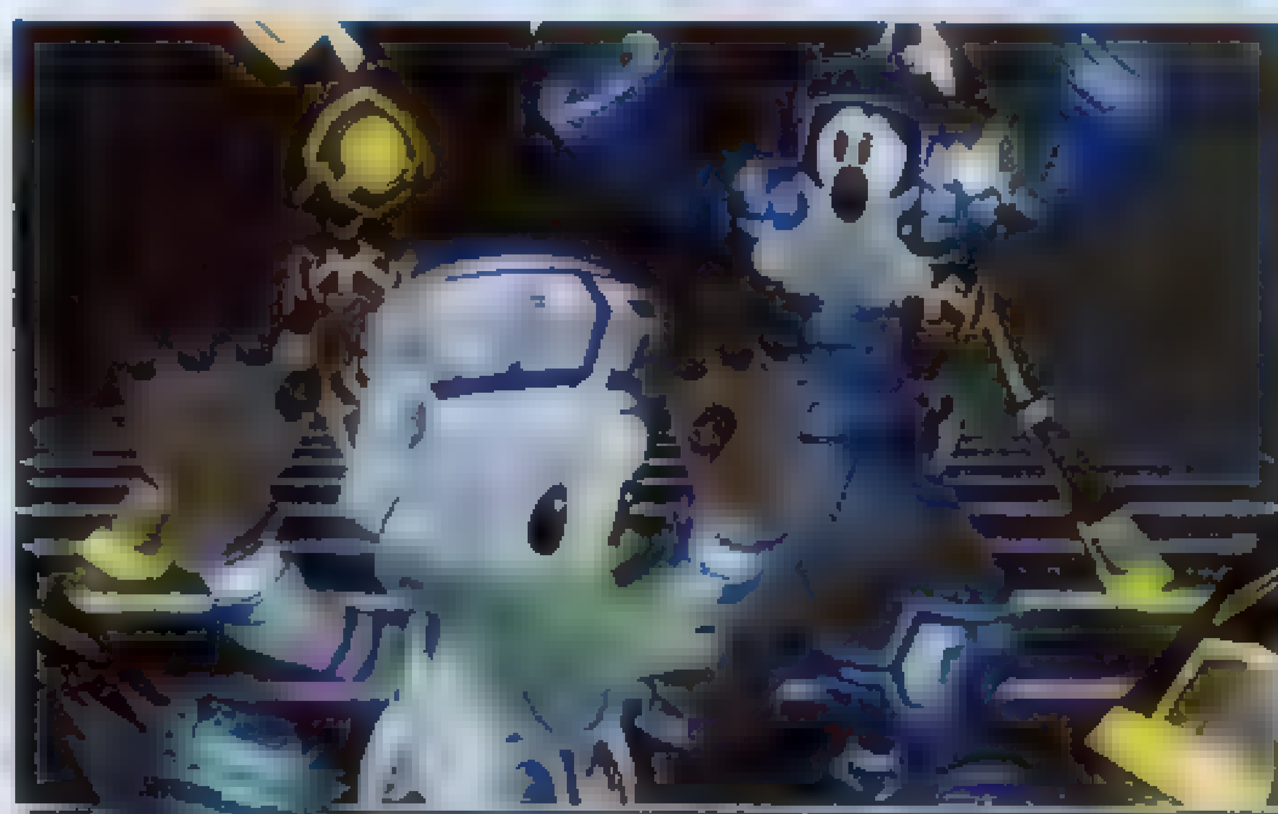
雷 Rai



赛法的左臂右膀，是个对于错误的事情绝不留情的热血汉，和风神的性格完全相反。

再现电脑世界的光之绘卷
SPACE PARANOIDS

新作自然会有新内容，在《KH II》中加入了迪士尼于1982年推出的一部电脑动画电影《TRON》，这部动画以3DCG与实写相结合，在全世界有着一批狂热的FANS。动画的舞台是一个电子世界，在这里我们可以看到不同于《KH》其他场景的奇妙画面，那种充满未来感的气氛也会让玩家觉得很有新意。





来到SPACE PARANOIDS的索拉三人面对这个语言、物质都与自己的世界不同的场所非常困惑，就在这时他们遇到了居住在这个世界的TRON。TRON是抵抗支配SPACE PARANOIDS的程序MCP的一员，而为了离开这个世界，索拉三人看来不得不与MCP对决一番了。可以看到索拉三人在这个世界的造型充满了未来感。

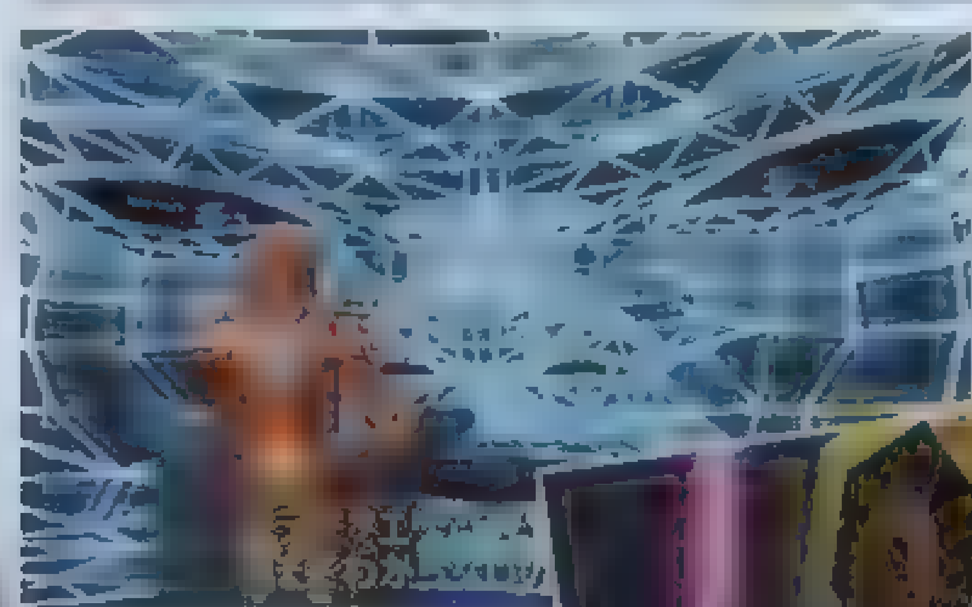
TRON

《TRON》（中文名为《电子世界争霸战》）是1982年迪士尼推出的一部电脑动画电影，该作品是世界第一部电脑制作的动画电影，可以说是现在这些3D动画电影的鼻祖。这部动画电影开创了CG电影的新纪元，现代CG电影的一些手法和技术都是基于这部作品发展而来的。

SPACE PARANOIDS的世界

ENCOM公司的天才电脑程序员福林自己制作的电子游戏资料被邪恶的社长德林加夺走，为了找到保存在ENCOM公司综合控制系统MCP中的证据，福林潜入公司，通过物质转换装置传送到了由萨克司令官指挥的电子世界，在那里他与神秘程序TRON一起挑战萨克司令官。







因为某种原因被MCP捕获的神秘程序，在索拉三人来到SPACE PARANOIDS之后他与索拉一起与MCP进行抗争。

▶无心、XIII机关以及安塞姆，这些情报难道在SPACE PARANOIDS能查到么？他们与这个世界又有什么样的联系呢？

TRON

与百亩森林的同伴再次相聚！
100 Acre Woods

在前作中百亩森林是一个有很多迷你游戏的地方，在本作中百亩森林不仅地域扩大了，还有新的剧情和新的角色加入，这样一来让森林显得更加热闹。不过这里也有不好的事情，那就是小熊维尼Pooh看上有些奇怪……

不知为什么，小熊Pooh不仅忘记了索拉，甚至连森林的好朋友都忘记了，察觉到Pooh这一异变的索拉与众多森林的同伴决定开始调查事情发生的原因。是因为无心的魔手，还是XIII机关的阴谋？看来这件事情不会那么简单。





Pooh

居住在百亩森林的小熊，看他舔着蜂蜜的样子看上去好幸福，一个健忘和反应有些迟钝的小熊，不过这次似乎健忘得有些过头了……



Tigger

尾巴像弹簧一样的跳跳虎，是一个喜欢跳跃性格开朗的家伙，也是理解Pooh的好友。

Gopher

一个经常不听他人劝告的家伙，性格毛躁，但他却是Pooh的好友之一。

◀虽然Tigger在Pooh面前表演自己尾巴弹跳的技巧，但Pooh却毫不为之所动，这让Tigger的情绪很低落。看来现在对Pooh做什么他都回忆不起什么，不过总会有方法帮助他的。

《星际宝贝》中的Stitch作为召唤魔法登场！

满足一定条件在战斗中可以召唤角色出来帮忙协助战斗，这就是《KH》的召唤魔法，在本作中召唤魔法又有新的伙伴加入了，那就是《星际宝贝》中的Stitch，它将用自己特有的[illegible]以及[illegible]作为武器协助索拉，不管性能如何，有更多的角色加入会让游戏变得更热闹。



《战国无双》是Koei继"《真・三国无双》系列"之后打造的又一强势品牌。本系列以日本战国时代为舞台，同样强调一骑当千的爽快感，但玩法又与"《真・三国无双》系列"有较大差别。目前本系列已推出3款作品，现在系列正统的第2代即将登场！虽然目前公布的情报不算多，但是我们依然能够看出Koei的求新求变之心！

戦国無双2

SENGOKU MUSOU

战国无双2	Koei	ACT
PS2 战国无双2	预定2006年2月9日	日版
对应周边未定		

文 砂通

无双狂飙二月袭来！百万大作又添新章！

游戏风格将更加华丽

日本战国时期长达百年，前作的故事主要发生在安土桃山时代，即织田信长和丰臣秀吉称霸日本的时代，其中又以信长的年代为主。而本作的舞台将从安土桃山时代向江户时代(即德川家康取得天下的时代)转变。因为时代背景有所推后，所以前作中登场的部分武将发生了变化，比如伊达政宗和阿市的外貌就明显比前作成熟了一些。

在前作发售后，经常有玩家表示关卡画面太暗。制作人的初衷是想用水墨画的风格来表现出群雄割据的战国时代，但显然事与愿违。而本作的舞台向安定的江户时代转变之后，游戏画面也会向华丽方向发展，而人物身上的衣服也会增加一些华丽的装饰，玩过前作的人在看到本作的游戏画面后定然会有惊艳的感觉。





▲▶左图是《战国无双》，右图是《战国无双2》，可以看出两者画面的风格有很大差别。

从安土桃山到江户



北条家忍者军团的首领

风魔小太郎

新登场武将

历代侍奉北条家的忍者军团"风魔忍军"的首领。(风魔小太郎不是真名，任何人当上首领都会改叫这个名字。)在历史上风魔小太郎是与服部半藏齐名的忍者，在日本简直就是忍者的代名词。而游戏中的风魔小太郎拥有异于常人的身体，可以作出高速移动、伸长手臂等怪异动作，是一个技巧性的角色。他为人傲慢，性格怪异，经常做出一些让人无法理解的举动。

前作角色纷纷登场



织田信长

以"天下布武"为目标而四处征战，离天下霸权仅一步之遥，只要与他作对的人，就算是身无寸铁的百姓也会毫不留情地杀掉，怨恨他的人将其称为"第六天魔王"。



阿市

织田信长之妹，后来嫁给浅井长政。自从夫君背叛信长之后，她也被迫与哥哥为敌。本作中她的武器依然是剑玉(日本的传统玩具)，但年龄比前作明显大了不少，令人眼前一亮。



本多忠胜

德川家康手下的头号猛将，曾多次拯救家康于危难。传说他手持名枪"蜻蛉切"，身经数十战但毫发未伤，勇名冠于战国，武田信玄曾称赞他是"家康不配拥有"的武将。

本作的关键词：关原

本作的剧情跨度很大，上至桶狭间之战后，下至大坂城之战。而其中最重要的一战，就是关原之战。历史上的关原之战是德川家与丰臣家的决战，东军总帅德川家康在众多大名的支持下打败了西军总帅石田三成，从而正式取代丰臣家成为天下霸者，开创了265年历史的德川幕府。而在游戏中将会表现出各个武将如何面对关原之战以及如何战斗的场面。



▲本作的封面是真田幸村、风魔小太郎、立花阇千代。不过这三人在历史上都和关原之战没什么关系……

关原之战的主角当然是德川家康和石田三成。这两位已经被确认将在本作中作为玩家可操作角色而登场了。德川家康在前作中是一个面目可憎的矮胖大叔，而在本作中造型将会发生变化，同时动作也会大有不同。而石田三成是军师型的角色，因此不会拿剑上阵砍人，他的战斗方式比较独特。

游戏系统全方位改良！

装备系统

武器设定自然是不能丢的，而武器附带属性的设定也会保留，不过效果会有改变。而道具系统则被废除掉了，取而代之的是一个崭新的系统。目前已知玩家可以在游戏中购买物品，甚至连马都可以购买。此外消耗性道具的数量有了明显提高，作用也更加明显。

游戏模式

目前是否会加入新的游戏模式还未确定，而可以挑战城内地形自动产生的无限城模式已确定会保留。作为主轴的无双演武模式自然是必不可少的，而且分量十足。虽然各个武将的关卡数量和前作差不多，但由于人数增加，所以内容更加充实。总的来说关卡数量是前作的1.5倍。

攻击手段

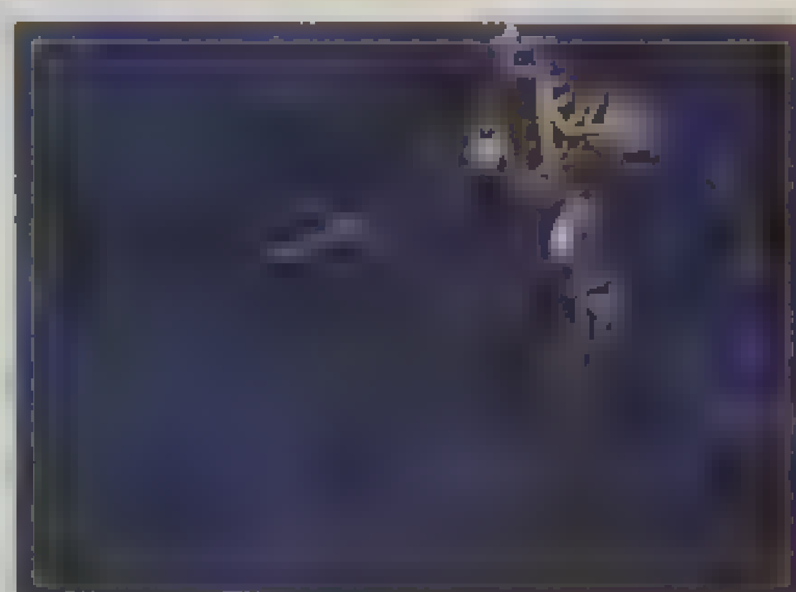
本作的一大改进就是加入了特殊动作设定！发动特殊动作时，首先要按住R1键，这样再按□或△键就可以使出特殊动作。因为特殊动作的引入，使得武将动作的丰富程度远超前作。不过也正因为特殊动作的引入，导致本作取消了弓箭攻击(按键冲突)，而翻滚动作依然得到了保留。此外大受好评的无双奥义和无双秘奥义依然存在，但有较大改进

关卡设定

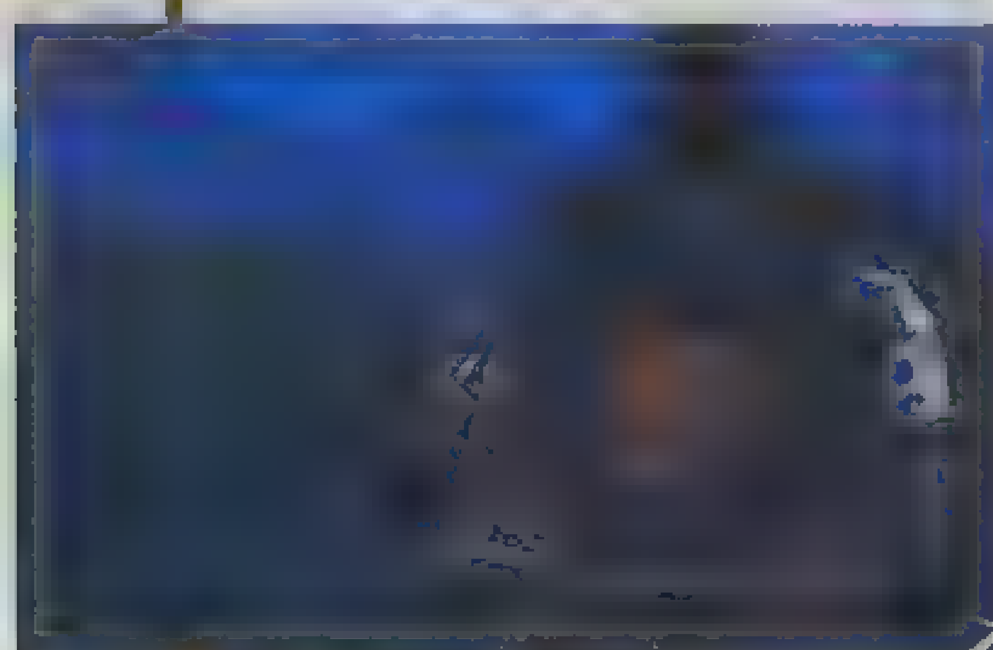
前作的城内战可谓毁誉参半，而在本作中攻城战将大幅改良。攻城战不再仅限于城内，关卡中还包括了城池外围的城镇区域，玩家进入城池之后还可以退出。另外前作中城内战的地形是随机生成，而本作中所有城内地图的地形都是固定的。玩家可以将城池也视为关卡的一部分。

登场角色的机密情报

除了本期公布的8名角色之外，在Koei的店头宣传海报上，我们还看到了浓姬、明智光秀、武田信玄、稻姬、服部半藏这5名曾在前作中登场的角色。本作登场的角色总数在20人以上，除了风魔小太郎和立花阇千代这两名新武将之外，游戏制作人杉山芳树已明确表示，德川家康和石田三成也将成为玩家可以使用的角色。除了这4名新武将之外，还会有其他新武将加入。虽然Koei没有明说，但从现有情报中不难看出，岛津家必然会有人加入。


▲服部半藏和风魔小太郎的对决很值得期待。

由于本作的时代背景有所推后，因此在前作中登场的一些武将将会因为时间关系而不会出现。Koei同样没有说明哪些武将"不幸中标"了，从目前得到的情报来看今川义元被淘汰的可能最大。


▲织田信长依然是游戏的关键人物。

立花阇千代

天下闻名的女战士



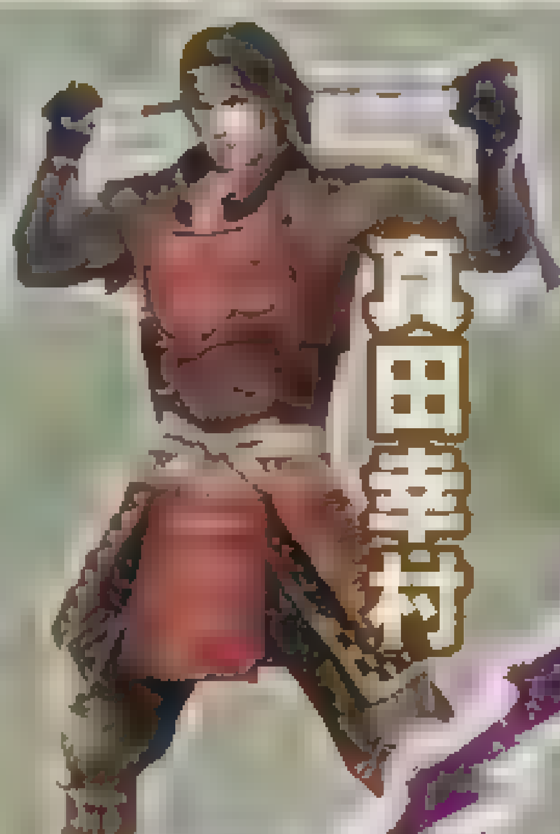
九州名门——立花家的女当家。她的父亲是号称"雷神"的立花道雪，据史书记载，在阇(音"银")千代7岁时，立花道雪就把家督一职交给了她，因此名扬战国。游戏中的阇千代从小被当成男孩养大，因此行事装束大有男风。为人性格高傲，一心要取得九州的霸权，为此一直都在和岛津家交战。她的武器是父亲的名刀"雷切"，在战场上鲜遇敌手。

上杉谦信



日本战国首屈一指的名将，人称"越后之龙"。他信奉毗沙门天神，擅长军事策略，独创的车悬阵法无人能敌。在战场上敌人只要看到他的"毗"字大旗，无不望风披靡。

真田幸村



武田家的勇将，手持一柄十文字枪，率领着被称为"十勇士"的部下，令敌人闻风丧胆。历史上他在大坂城一战中以一挡千，险些以一人之力扭转战局，因此被后人尊为"日本第一强兵"。

伊达政宗



幼时因病而失去了右眼，长大后征服了整个奥州地区，被人称为"独眼龙"。前作中他只是一个小孩，在本作中长大了不少，而且武器也变成了双枪加西洋剑，动作将会与前作完全不同。

文 多边形

摩托浪漫旅

THE REAL RIDING SIMULATOR

摩托浪漫旅 SCEJ Polyphony Digital RAC
PS2 2006年2月2日

《GT赛车》姊妹篇《摩托浪漫旅》就要在PS2上推出了。《摩托浪漫旅》与“《GT赛车》系列”有着相同的宗旨，那就是体现最为真实的驾驶感。本作获得了包括日本4大摩托车厂商在内的诸多摩托车厂商的授权，这些厂商所生产的经典摩托车都会真实地再现于游戏中。不仅如此，连游戏中选手所穿的比赛服装都与现实中赛车手所穿的品牌完全相同。秉承“《GT赛车》系列”追求真实的理念，Polyphony Digital为我们真诚奉献的这款《摩托浪漫旅》绝对将使我们领会到真实刺激的摩托车比赛。

目前已经确定收录的摩托车已经多达58辆！除了日本4大摩托车厂商本田、铃木、川崎、雅马哈之外，还有德国BMW、意大利AGUSTA、美国BUELL等世界名厂的车辆，并且还将有更多车辆收录到最终版中，相信这一定会让摩托车FANS高兴得发狂吧！

名厂名车完全真实再现！

部分已知收录车辆一览表

KAWASAKI（日本）

车型	年份
D-TRACKER	2005
GPZ900R	1984
Ninja ZX-10R	2005
Ninja ZX-12R	2000
Ninja ZX-6R	2000
Z1000	2005
ZRX1200R	2005
Zephyr 1100	2005
Zephyr 1100 Racing Modify	—

SUZUKI（日本）

车型	年份
DR-Z400SM	2004
GSX 1300R	2005
GSX 1400	2004
GSX1100S Final Edition	2000
GSX-R 1000	2005
GSX-R 600	2005
GSX-R 750	2005
Sky Wave 250 SS	2005
Sky Wave 250 Type S	2005
Sky Wave 650	2004

[illegible]

车型	年份
CB1300 Super Fire	2005
CB400SS	2005
CB750F	1979
CB750FB	1981
CBR1000RR	2005
CBR1100XX	2001
CBR600RR	2005
CBR954 Fire Blade	2002
FTR	2005
NS250R	1984
NSR250R SE	1993
VFR	2005
VT250F	1982
XR250 MOTARD	2005

Yamaha（日本）

车型	年份
MT-01	2005
RZ250	1980
SR400	2005
TDM900	2005
T-MAX	2005
TW225E	2005
TZR250	1985
TZR250SPR	1995
XJR1300	2005
YZF-R1	2005
YZF-R6	2005
Grand Majesty 250	2005

BMW Motorrad（德国）

车型	年份
K1200R	2005
K1200S	2005
R1200ST	2005

[illegible]（意大利）

车型	年份
F4-1000s	2005
Brutale 910	2005

Aprilia（意大利）

车型	年份
RSV1000R	2005
RSV1000R R Factory	2005

Ducati（意大利）

车型	年份
999R	2005

[illegible]

车型	年份
Speed Triple	2005
Sprint ST	2005

Buell（美国）

车型	年份
Fire Bolt XB12R	2005



这是由川崎公司在2002年推出的新车型。它同样采用了水冷式顶置双突轮轴直列4排管发动机，有油耗低，中转速下动力性强等特点。铝合金车架使其强度被大大提高，为了使车感觉更轻和适于比赛，原来的铁制下支架被换成了铝合金制。



这是由本田公司92年投放市场，根据86年出产的NSR250R的改良型号。采用了水冷两冲程90度V型双气缸，最高马力可达到45ps/9500rpm。而铝合金双翼梁悬吊式的车架令车体充满速度感。



作为本田公司今年最新款摩托赛车，CBR600RR采用了水冷式顶置双突轮轴直列4排管的强大发动机。其精密的重心设计令赛手能获得最好的平衡感，全新的铝合金车架在减轻了车身重量的同时还提高了车身的刚性。



铃木集团于2004年推出了本车型最新的颜色组合款式，作为日本车厂中排气量最大的摩托车，GSX 1400的最大时速可达240公里，本次最大的改进只是在避震弹簧处做了一些细微的变化。



雅马哈公司于2003年推出的车型。引擎部分采用了水冷式四冲程并列四缸发动机，并结合往复式6档的排挡方式，令赛车最高马力达到1[illegible]0ps/10000rpm！是[illegible]速中可达到人车一体效果的真正跑车！

超真实的摩托竞速世界即将来到你的眼前！

赛车与赛手的外形由你来决定！

游戏中除了传统的给赛车自定义颜色的设定外，还可以对赛车手的安全帽、手套、比赛服和鞋进行详细的设定，可以完全打造出一名充满个性的赛车手！



▲赛车手的外观设定非常详细，不知道到底有多少种搭配呢？

◀每辆赛车都会显示详细的信息资料，即使不玩也可以当作资料库保存下来。

详细的教学模式带领大家入门！



▲玩家要从最简单的加速减速、绕锥以及基本的过弯方式开始学习，随着课程难度的逐渐提高，玩家的驾驶水平也会不断增强！

虽然你很喜欢本作，但是你不一定开过摩托车，或者你会开摩托车，但是对于玩游戏又比较苦手……没关系，本作中设有体贴的驾驶训练班模式，帮助大家从掌握基本的操作技术到成为一流的赛车手！



多种视角模式魄力十足！

如果你对《GT赛车》中只提供车内车外两种视角不满意的话，那么《摩托浪漫旅》中提供的驾驶位视角就一定不要错过。除了传统的身后以及第一人称视角之外，摩托驾驶位的视角能够提供更多的速度感和临场感。当然，其他视角也各有特色，玩家可以根据自己的喜好来选择。







◀三种不同的视角下，游戏的感觉也大有不同，是追求速度的压迫感，还是追求操作的细致感，都由玩家自己决定。

照片模式让瞬间经典永存！





在《GT赛车4》中大受好评的摄影模式也完全移植到了《摩托浪漫旅》中，游戏不再仅仅是追求比赛的胜利，如何能将游戏生涯中最经典的一瞬间永久保存下来，也是游戏的乐趣之一，无论是经典场地的留影，还是最高速度的定格，一切都只属于你！

真实细腻的赛手动作！

本作号称在强大的《GT赛车4》引擎的基础上增加了更多对于赛手比赛状态的描绘，到底这种描绘会细致到什么程度呢？让我们来看看接下来的三张赛车过弯时的截图来做一个详细的对比吧，从其中我们可以看到，仅仅一个简单的过弯动作就包含了无数的技术要求，真实世界的摩托车赛也不过如此吧？



▲赛手全力将重心下压，以追求最大的离心力。



▲在保持速度的同时，调整身躯保持平衡。



▲出弯时则需要将车身回复到正常的行驶状态。

NINETY-NINE NIGHTS

文

九十九夜 Microsoft Phantagram ACT

X360

在今年TGS召开的前一天，微软召开了日版X360的发表会。会上除了公布了日版X360的发售日及价格外还公布了几款游戏的影像，但其中只有一款游戏有制作人亲自上台演示试玩，也只有一款游戏获得了在场所有媒体的热烈掌声，这款游戏就是《九十九夜》(以下简称《N3》)。原定于明年1月发售的《N3》现在已经宣布延期到春季发售，但这丝毫没有影响到它在玩家心目中的受瞩目地位。笔者在TGS试玩之后彻底拜服于这款游戏，同屏两三百人、拖慢非常少、尸体不消失，在有感于次世代机能强劲的同时，也感叹游戏素质的优异。作为一款3D动作游戏，本作的手感很不错，相信它会成为X360初期游戏中的佼佼者。

光与暗的阵营，宿命的战士们

光

进行了重新编制，准备再次应战联合军的大规模进攻。

圣堂骑士团

驻留圣都的骑士团，光之巫女直属的护卫队，其装备、人员势力被称为大陆最强，是一个集合了众多精英骑士的骑士团。

阿斯法 Aspharr

所属圣堂骑士团的19岁男性骑士。做事没什么顾虑，对于感情方面有些迟钝。富有人情味，胸襟开阔，不喜欢争斗，也很讨厌命令别人。他并不完全相信这场大战"只有人类是正义的"，对此也很苦恼。他与统帅圣堂骑士团的光之巫女艾柯特芭尔是青梅竹马，擅长的武器是枪。

所属圣堂骑士团的17岁女性骑士。父亲是一名著名的骑士，在上次战役中被地精战士所杀，因此对地精极为憎恨。因菲从小就接受骑士的训练，她以很小的年纪就从众多男性骑士中脱颖而出成为圣堂骑士团的一员。她对从小与自己一起长大的哥哥阿斯法怀有强烈的憧憬之情。她擅长的武器是剑。

米菲 Myifee

佣兵，现年32岁，一个很吵的家伙，不过作为一名战士有很高的自豪感。为了恋爱而战，酒就是他的全部。米菲出生在一个法律世家，从小就看清了人类的外表与内心。对于那些正规军不得不舍弃的平民他也不会见死不救，所以选择了有时是义勇兵，有时是佣兵的道路。这次的战斗本来与他无关，但他还是自愿加入。在战场上他总是随意行动，不过其基本准则是，不能见死不救。可以说米菲是个虽然表面轻浮但内心充满热情的热血汉。米菲擅长的武器是巨大的双刃剑。

暗

以"黑暗统治者"为名的地精族王迦克法里奥统治了地精族和……之军团一方宣战。

地精族

与人类的守卫一起守护宝珠的守护者的后裔，但因为"管理者"被人类所杀，所以对人类产生了极深的恨意，传说他们化为丑陋的复仇之鬼向人类报复。

边境氏族

对兽人族的称呼，他们是居住在边境区域的氏族，包括半兽人、蜥蜴人和蛙人等种族。他们独立经营着自己的国家，因为得到了高额等报酬，所以现在倒向了黑暗一方。

丁瓦特 Dwingvatt

高傲的地精族的战士，现年仅有15岁。丁瓦特是居住在旺迪克普的白地精族人，使用的武器是二刀流的剑。他亲眼看到哥哥被一名女性骑士所杀时，他的性格发生了改变。此后，他被复仇的火焰所包围，并加入了人类与联合军的战争中。丁瓦特所使用的双剑一把是他自己的剑，另一把则是哥哥的遗物。他一直期望能早日加入地精正规军，找到那名女骑士，为哥哥报仇。

卡拉兰 Klarrann

神父，现年30岁。小的时候因为贫困所以经常干些犯罪的勾当，在他潜入教堂准备杀死那里的神父抢夺金钱时，被神父的教诲所触动，之后迷途知返。原本卡拉兰的性格很急躁，有暴力倾向还有些神经质，但在神的教诲下严于律己已经扔平了不少霸气。对于目前的这场战争，他觉得这是神给自己的考验。卡拉兰使用的武器是阿尔……索斯教标志的……状的圣像。

蒂尔露 Tyurru

所属圣都魔导学院的魔法师，年仅12岁，所使用的魔杖呈钥匙的形状。在试炼的洞窟中遇到了不可思议的生命体——水之精灵利维亚桑，并与之签订了契约，她还亲昵地叫利维亚桑为"小利亚"。蒂尔露是个孤儿，大魔导师米拉瓦利斯在一个枯树桩前捡到了她，并把她当成自己的女儿抚养长大。由于一直在米拉瓦利斯身边，所以她的性格也很老成，而且由于社会经验不足，总是能点出别人不想说的事情的关键……的世界非常憧憬。

丰富多彩的普通攻击与华丽的必杀技！

基本动作



作为一款动作游戏，本作有着丰富的招式，熟悉"《无双》系列"的玩家一定能很快上手。除了攻击、跳跃、防御这些基本动作外，本作比《无双》还多了一个冲刺，玩家在玩这款游戏时一定会找到不同于《无双》的乐趣。

爽快感超群的两种必杀技！

《N3》中有两种必杀技，一种叫魂玉攻击(Orb Attack)，一种叫魂玉闪击(Orb Spark)。两种必杀技所需条件不同，其效果也不同。有了这两种必杀技，让游戏变得更为爽快和华丽，特别是两种必杀使出后，敌人成片地倒下，空中飞舞着满天的魂玉，可以说将战场美学发挥到了极至。

魂玉攻击槽

用通常攻击打倒敌人就能吸收红魂，从而让该槽上升，蓄满后按△键就能发动魂玉攻击了。

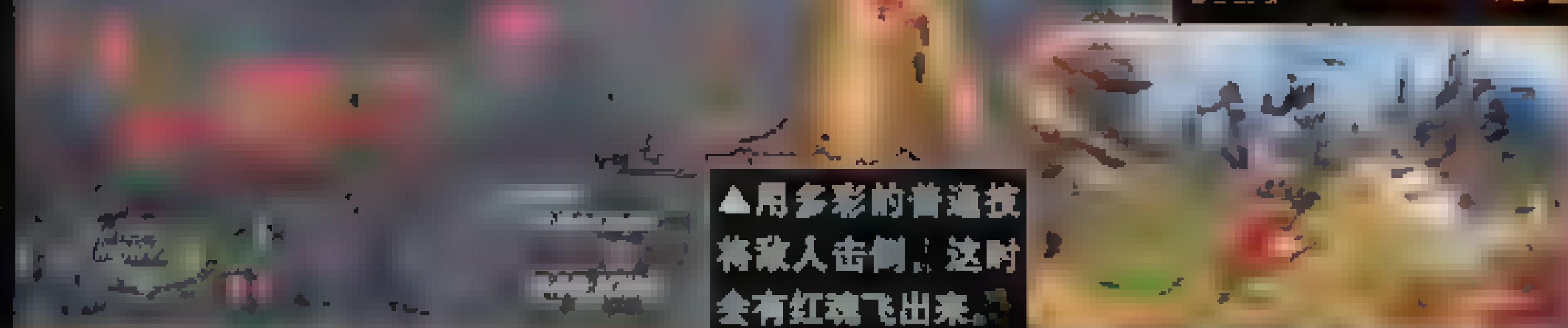




魂玉闪击槽

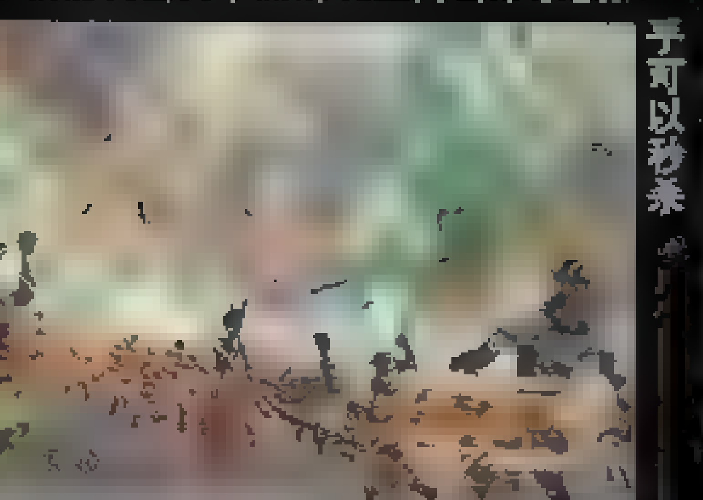
在魂玉攻击中打倒敌人可以吸收青魂，蓄满后就能发动威力更为强大的魂玉闪击。

用普通攻击打倒敌人后敌人的尸体上会飞出红色的魂玉，吸收红色魂玉就可以长魂玉攻击的槽，当槽蓄满后就可以发动魂玉攻击了。发动魂玉攻击时角色处于无敌状态，并且可以使出强力的必杀技。以魂玉攻击的状态打倒敌人后，这时敌人身上飞出的魂会变成青色，吸收这些青色的魂就可以长魂玉闪击槽，魂玉闪击槽蓄满之后就能发出威力更为强大的魂玉闪击了。



▲用多彩的普通技将敌人击倒，这时会有红魂飞出来。

▲如果吸收青魂让魂玉闪击槽蓄满那么就能发出更华丽的魂玉闪击必杀技。





▶魂玉闪击堪称究极的必杀技，使出后普通敌人几乎可以秒杀。

人类为什么无法停止战争呢？



守护光之宝珠的光之巫女，以19岁的年纪就统治了整个圣棠骑士团，对于青梅竹马的好友阿斯法怀有爱慕，但是出于身分又无法表达出来。

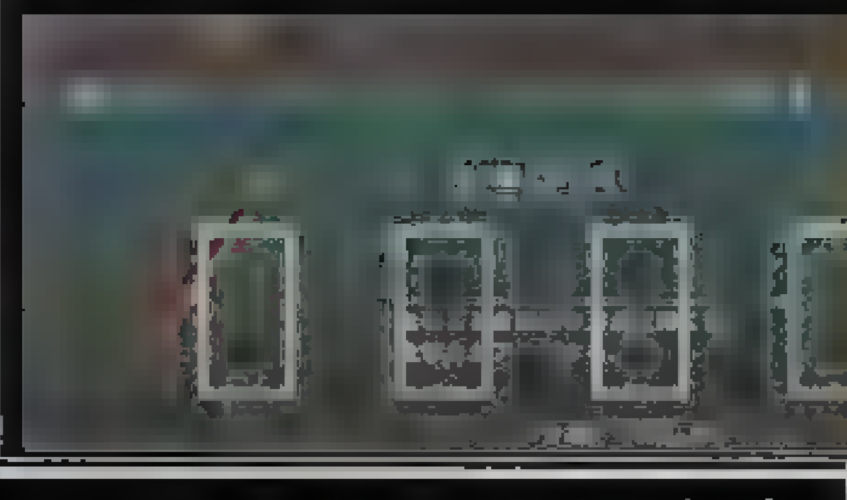
◀因菲在父亲的铜像前发誓要为他报仇，杀光所有堕精族的人。

▼因菲和阿斯法以骑士团团长作为赌本进行比武，作为兄妹与同一军团的同志，之后会有他们刀剑相向的情节么。



从宝箱中得到道具！

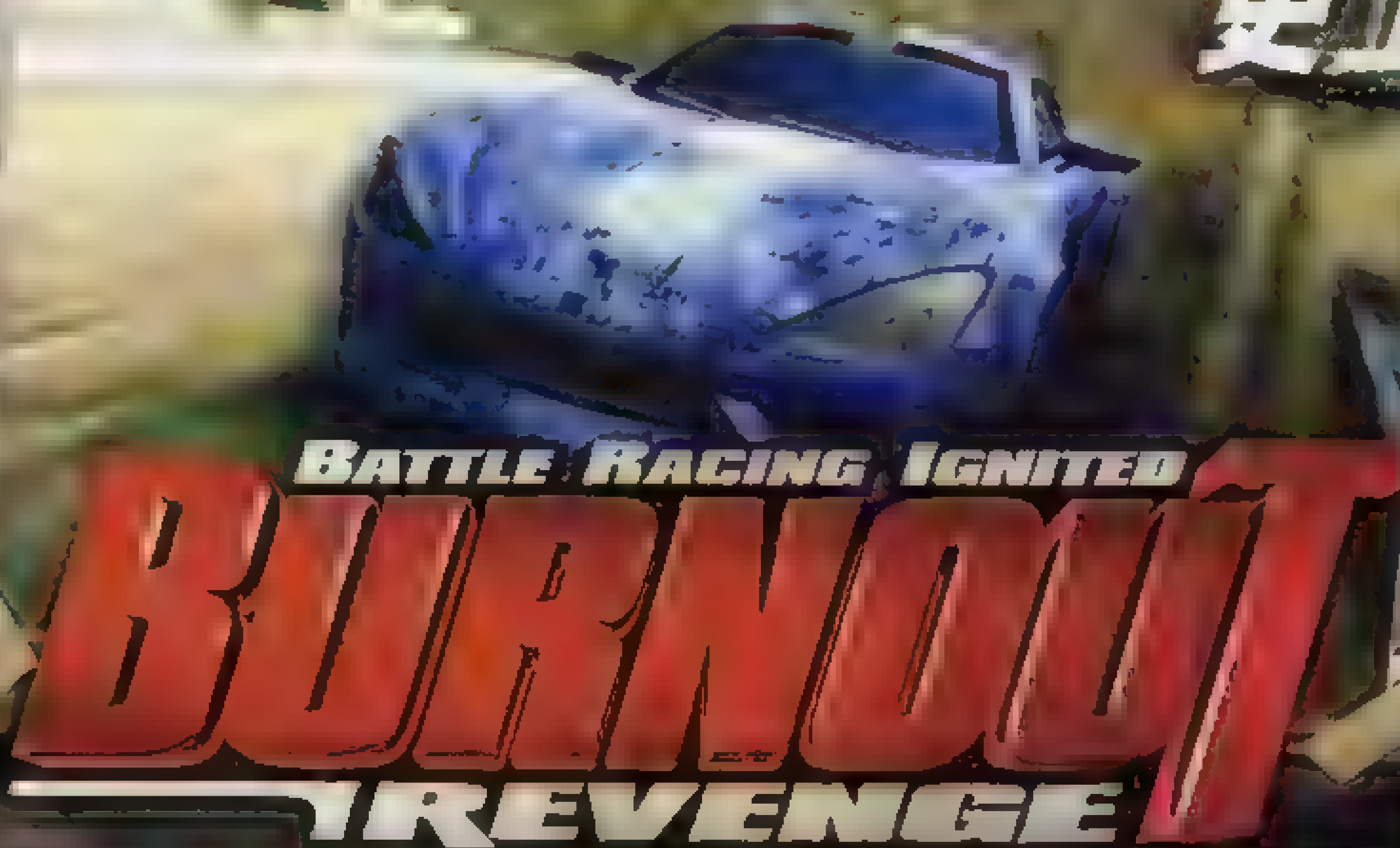
与《无双》一样，《N3》的地图上同样存在着各种各样的道具。宝箱中不仅有回复道具还有武器。与《无双》不同的是，《N3》中从宝箱中得到的武器可以立即装备，从而让战斗向有利于自己的一方发展。但这些宝箱都藏在比较隐秘的地方，要找到它们还要费一番功夫呢。





◀得到的武器可以立即装备，马上就能体验到攻击力上升的快感。

史上最逼真车体损坏效果！



可以毫不夸张地说，《火爆狂飚 复仇》代表着现有游戏平台上的最强技术力，无论是精湛的画面效果，火爆的碰撞场面和出色的物理效果都体现了开发商Criterion的强劲实力。然而限于现有主机的性能，制作组仍然有很多创意无法实现。因此当X360这部次世代主机出现在他们面前时，Criterion决定制作一款"展示版"。X360版《火爆狂飚 复仇》是为了展示Criterion技术力和次世代游戏性能而制作的。制作人Matt Webster表示，他们的目标是使其成为"《火爆狂飚》系列"的巅峰。

火爆狂飚 复仇	EA Criterion Games	RAC
X360		

文 星夜

画面大幅强化

X360既然是一个"展示版"，最值得注意的当然就是画面的改进程度。Criterion在本作中大量使用了多重渲染技术，体现出车身的刮擦和压皱以及物理变形等效果。车体损坏时大量采用了微粒效果，以往在汽车撞坏时只能看到纷飞的碎片，而如今你可以看到更细微的粉尘。此外，本作中还使用了精确到每个像素的矢量动态模糊效果，而画面的解析度当然也大幅提升。



▲光线投射到物体表面反射的柔和微光显得十分逼真。



在线复仇

除了画面上的改良外，X360版一个重要突出之处就是网络功能的强化。Criterion花了很长的时间研究各种网络游戏，他们试图为玩家的网络体验带来全新的玩法，这就是独创的"在线复仇"（Live Revenge）模式。

X360版《火爆狂飚 复仇》支持6人游戏，接入网络，凑足6人进行游戏后，系统会查看各人的关系。若是这6人中之前有人将你击败，那么他就是你的在线复仇对象，你要在比赛中将其撞翻。如果你在网络排名中处于极高的位置，对手也会看见，你就成了人们想要撞翻的对象。玩家间的关系是会被永久记录并持续更新的，因此即使你很久没有连线游戏，当你接入网络时，与其他玩家间存在的复仇关系仍会得以保留。

精彩共分享

X360版中新增了"Save & Share"模式。实际上制作组在系列第一作中就已经在这一方面进行尝试，不过一直到现在有了X360这部强大的主机才得以将之前的创意完整实现。通过该模式，玩家可以将游戏过程中任何一段精彩回放片段存储下来，保存到硬盘和记忆卡中，然后上传到服务器中，让全球玩家分享你的精彩时刻。网上的玩家将你的回放记录下载下来后，还可以对你的表现进行评价，系统会排列出下载人数和评价最高的20名。





▶在林荫道中行驶最能体现游戏的光线效果，汽车身后扬起的尘雾在高速变幻的光线中飞扬，感觉十分华丽！



▲车体的光线反射效果似乎并没有《PGR3》那么真实，不过车身损坏后的光线反射效果也会真实的变化。







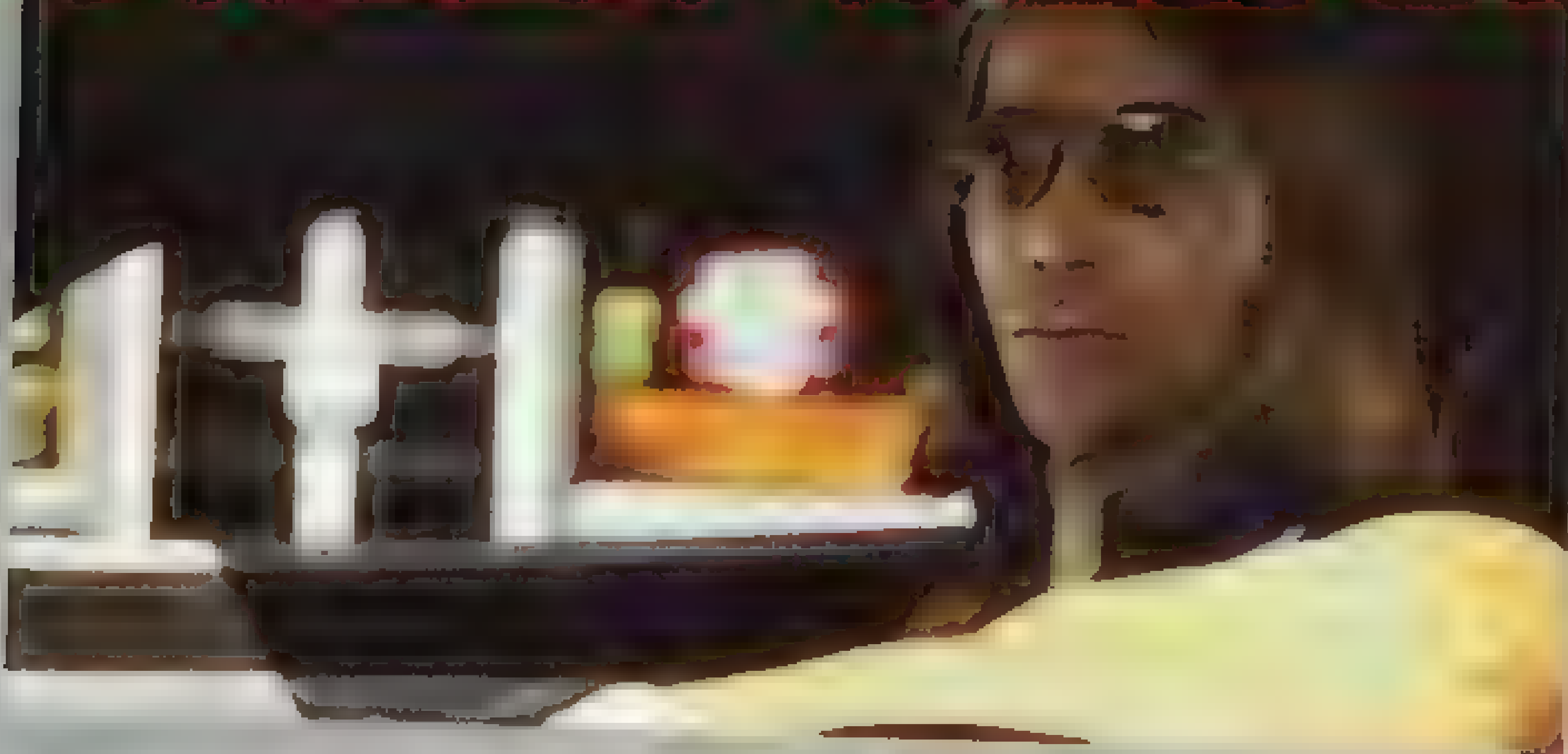
横冲直撞 平行线 Atari Reflections Interactive ACT

多机种 Driver Parallel Lines 预定2006年3月 美版

对应平台为PS2 Xbox

文 星夜

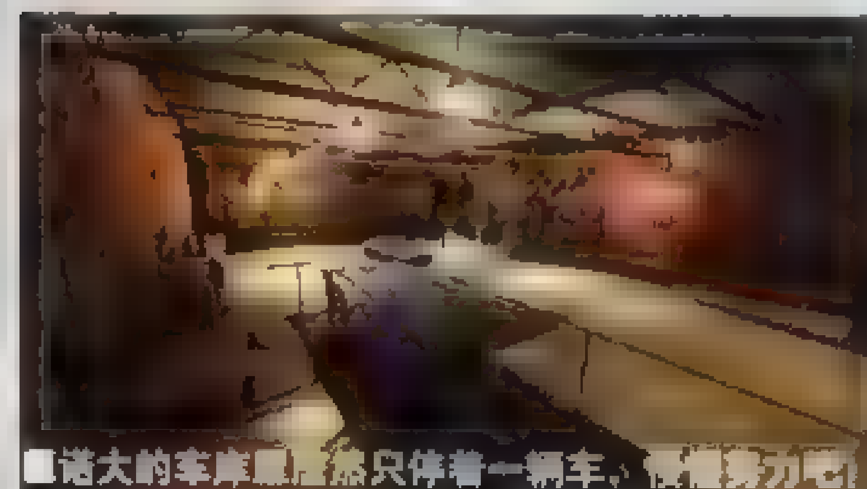
车神归来！一阵撼曼哈顿犯罪天堂的黑帮奋斗史



1999年7月，Reflections在PS上推出了一款叫做《横冲直撞》的全新形态游戏。这款游戏采用了当时绝对领先的物理引擎，简单的汽车追逐任务和易上手的操作系统使其大受欢迎。这款游戏与"《GTA》系列"一道开创了当今欧美最流行的游戏类型。然而6年后的今天，《GTA》正如日中天，而《横冲直撞》却已日薄西山。虽然《横冲直撞3》销量还算令人满意，不过在多数媒体和玩家中的评价都很低。鉴于此，Reflections广泛吸收了玩家们的建议，决定回归原点。本作85%的内容都是驾车行动，其余15%的车外行动还有很大一部分是为了换乘新的汽车。前作中令人失望的车外任务已不复存在。

80种汽车任君偷窃

本作的故事模式将会像《GTA》一样融入大量迷你游戏。此外Reflections也取消了导演模式。迷你游戏种类丰富，包括有特技驾车、环形道车赛、汽车碰撞赛、生存迷你游戏以及"刺客契约"等。本作的开放程度也比以往更高，总共有80种汽车可以驾驶，除了普通车辆外，还有货车、18轮大卡车、摩托车、巴士、推土机甚至坦克。由于可以随时偷窃任何汽车，因此这些汽车都是无需购买的。玩家可以把偷到的车放到车库里，在车库里还可以对汽车进行改造。不仅车体外观可以改变，车内的发动机、排气管等都可以改造，你还可以加装防弹玻璃和防弹轮胎。


■诺大的车库里居然只停着一辆车，得继续努力吧！





曼哈顿的犯罪天堂

《横冲直撞 平行线》响应了最近美国流行文化的复古风潮，以1970年代为主题。故事发生在1978年的纽约曼哈顿，玩家扮演想要在黑社会中扶摇直上的司机。在此过程中接触了毒品、犯罪活动和黑帮势力的争夺。本作的主要舞台是曼哈顿，除了基于现实制作的场景外，也有一些虚拟的建筑。Reflections并没有打算在每个细节上重现整个曼哈顿，只是以曼哈顿的大体架构为背景。玩家在游戏中可以调出俯视地图，这样就可以看到已经去过的地方以及需要前往的地方。

同屏200人大火拼

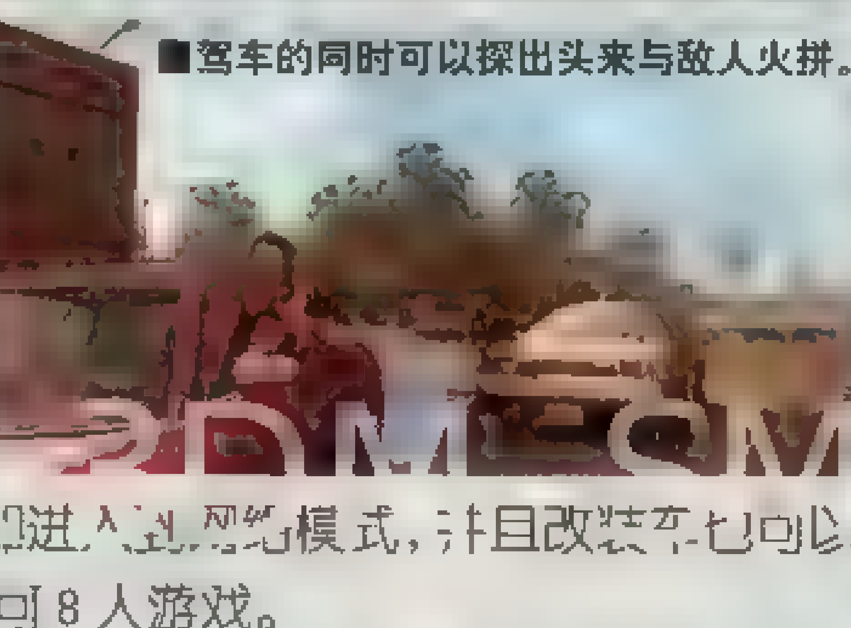
本作采用了《横冲直撞3》引擎的升级版，同屏最多会看到200人和80辆汽车，并且保持每秒30帧的较为流畅的画面。该引擎另外一个强劲之处就是物理效果，汽车的重量感非常真实，音效也得以改进。Reflections非常注重AI的强化，警察与敌人比《横冲直撞3》聪明得多。本作的"重罪系统"（Felony System）与之前也有所不同。例如，如果你偷了一辆车，罪行是定在这辆车上的，如果你放弃该车，就不再有罪。而如果罪行定在本人身上，那就要整天遭到警察的追击了。


■虽然画面不算突出，但同屏出现的汽车数量将是十分可观的。


■本作的物理引擎十分强悍，看着汽车被撞到散架也是十分过瘾的呢！

网络模式随时恭候

本作的射击部分少了很多，在车外时使用的是第三人称视点，使用左摇杆可以将准星在各个敌人间转移。在驾车的同时也可以朝敌人射击。本作的多人游戏模式细节尚未公开，不过Reflections透露，玩家可以在游戏过程中随时暂停，并立即进入到网络模式，并且改装车也可以在网络模式使用，目前网络模式暂定可8人游戏。



■驾车的同时可以探出头来与敌人火拼。

日本游戏周间销量排行榜

★2005年11月28日～12月4日

1位 生化危机4 PS2

■Capcom■2005年12月1日发售■ACT■6800日元■上周排位:－

本周 242878套



这相信是满足了所有拥有PS2的《生化危机》FANS愿望的一次移植吧！移植后不但未减原本的乐趣，而且还增加了万人注目的ADA模式，销量能排上当周第一位可谓实至名归。

累计:242878套

2位 来吧！动物之森 NDS

■Nintendo■2005年11月23日发售■ETC■4800日元■上周排位:1

本周 13355套 累计:455821套

3位 怪物猎人P PSP

■Capcom■2005年12月1日发售■ACT■4800日元■上周排位:

本周 113640套 累计:113640套

排名	游戏	资料	销量	机种
4	史莱姆总动员2 大战车与尾巴团 スライムもりもりドラゴンクエスト2 大战车としっぽ团	■Square Enix■2005年12月1日发售 ■ACT■4800日元■上周排位	◆本周 45810套 ◆累计 45810套	NDS
5	口袋妖怪 不可思议的迷宫 赤之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	■Nintendo■2005年11月17日发售 ■RPG■4800日元■上周排位:7	◆本周 39267套 ◆累计 209306套	GBA
6	龙珠Z 舞空烈战 ドラゴンボールZ 舞空烈战	■Bandai■2005年12月1日发售 ■ACT■4800日元■上周排位:	◆本周 35675套 ◆累计 35675套	NDS
7	口袋妖怪 不可思议的迷宫 青之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	■Nintendo■2005年11月17日发售 ■RPG■4800日元■上周排位:8	◆本周 35093套 ◆累计 208958套	NDS
8	洛克人EXE6 电脑兽 古雷伽 ロックマン エグゼ6 电脑兽グレイガ	■Capcom■2005年11月23日发售 ■RPG■4800日元■上周排位.3	◆本周 32767套 ◆累计 139866套	GBA
9	SD高达 扭蛋军团 SDガンダム ガシャポンウォーズ	■Bandai■2005年12月1日发售 ■S·ACT■6800日元■上周排位	◆本周 28382套 ◆累计 28382套	NGC
10	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练	■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位:	◆本周 26219套 ◆累计 约70万套	NDS

★2005年11月21日～11月27日

1位 来吧！动物之森 NDS

■Nintendo■2005年11月23日发售■ETC■4800日元■上周排位:－

本周 325466套



《动物之森》所带给玩家们的轻松气氛是十分值得现代休闲作品借鉴的，在NDS上出现更以双屏的便利为玩家带来了更贴心的操作，难怪在登场后立刻受到玩家们的关注。

累计:325466套

2位 火影忍者 激斗忍者大战！4 NGC

■Tomy■2005年11月21日发售■ACT■6800日元■上周排位:

本周 122322套 累计.122322套

3位 洛克人EXE6 电脑兽 古雷伽 GBA

■Capcom■2005年11月23日发售■RPG■4800日元■上周排位:

本周 107099套 累计:107099套

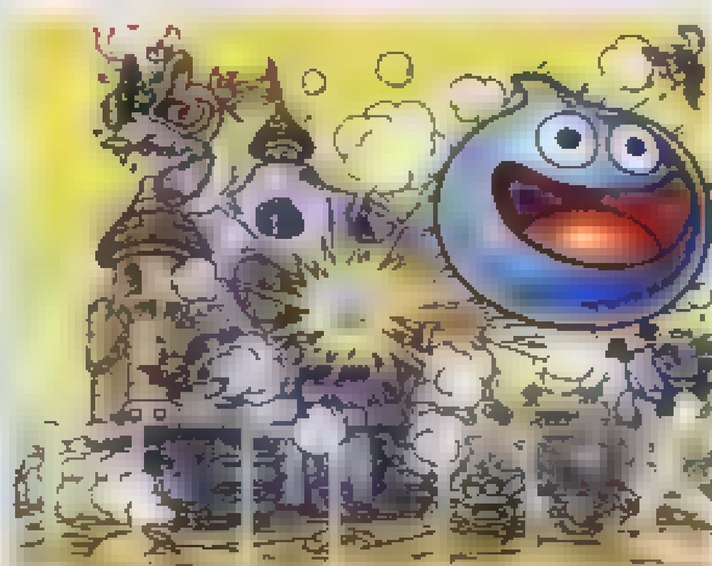
排名	游戏	资料	销量	机种
4	灵魂能力III ソウルキャリバーIII	■Namco■2005年11月23日发售 ■FTG■6800日元■上周排位:－	◆本周 108920套 ◆累计 108920套	PS2
5	瑞奇与叮当4 小小银河大作战 ラチェット&クランク4th ギリギリ银河のギガバトル	■SCEI■2005年11月23日发售 ■ACT■5800日元■上周排位:－	◆本周 85487套 ◆累计 85487套	PS2
6	洛克人EXE6 电脑兽 法路萨 ロックマン エグゼ6 电脑兽ファルザー	■Capcom■2005年11月23日发售 ■RPG■4800日元■上周排位:－	◆本周 65560套 ◆累计 65560套	GBA
7	口袋妖怪 不可思议的迷宫 赤之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	■Nintendo■2005年11月17日发售 ■RPG■4800日元■上周排位:3	◆本周 57143套 ◆累计 170041套	GBA
8	战神 战神－いくさがみ－	■Genki■2005年11月24日发售 ■ACT■6800日元■上周排位:－	◆本周 52547套 ◆累计 52547套	PS2
9	口袋妖怪 不可思议的迷宫 青之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	■Nintendo■2005年11月17日发售 ■RPG■4800日元■上周排位:2	◆本周 50309套 ◆累计 173665套	NDS
10	机动战士高达SEED 连合Vs.Z.A.F.T 机动战士ガンダムSEED 连合vs.Z.A.F.T.	■Bandai■2005年11月17日发售 ■ACT■6800日元■上周排位:1	本周 42427套 累计 340781套	PS2

日本主机销量榜 2005

名次	机种	总销量	11月28日～12月4日	11月21日～27日
1	NDS	265万3983台	17万6958台	13万2012台
2	PS2	189万8622台	3万2042台	2万7545台
3	PSP	184万6496台	9万2121台	5万1196台
4	GBA SP	73万1748台	6797台	5709台
5	GBA	65万7195台	386台	241台
6	GBM	36万1835台	7911台	7594台
7	NGC	22万3696台	6494台	5130台
8	Xbox	1万2142台	149台	128台

上榜作品图展

《史莱姆总动员2》



《生化危机4》



TOP 20

GAMES >>>

★统计日期至 2005 年 12 月 14 日

中国期待游戏榜

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定 2006 年 3 月 16 日	PS2
2	王国之心II	Square Enix A·RPG 预定 2005 年 12 月 22 日	PS2
3	大神	Capcom ACT 预定 2006 年春发售	PS2
4	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom ACT 预定 2006 年 1 月 26 日	PS2
5	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 预定 2005 年 2 月 16 日	PS2
6	生化危机 5	Capcom AVG 发售日未定	PS3
7	深渊传说	Namco RPG 预定 2005 年 12 月 15 日	PS2
8	塞尔达传说 舍光公主	Nintendo A·RPG 预定 2006 年发售	NGC
9	潜龙谍影 3 生存	Konami ACT 预定 2005 年 12 月 22 日	PS2
10	地狱犬的挽歌 最终幻想VII	Square Enix A·RPG 预定 2006 年 1 月 26 日	PS2
11	鬼泣 4	Capcom ACT 发售日未定	PS3
12	.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai RPG 预定 2006 年发售	PS2
13	鬼泣 3 特别版	Capcom ACT 预定 2005 年 2 月 23 日	PS2
14	恶魔召唤师 葛叶雷诺对超力兵团	Atlus RPG 预定 2005 年冬	PS2
15	异度传说 三章	Namco RPG 发售日未定	PS2
16	星际争霸:幽灵	Blizzard ACT 预定 2006 年发售	PS2
17	绝体绝命都市 2 被冰封的记忆	Irem AVG 预定 2006 年 2 月发售	PS2
18	圣剑传说 玛娜之子	Square Enix A·RPG 预定 2006 年 2 月 23 日	NDS
19	幻想水浒传 V	Konami RPG 预定 2006 年 2 月 23 日	PS2
20	怪物猎人 2	Capcom ACT 预定 2005 年 2 月 16 日	PS2

TOP 10

GAMES >>>

★统计日期至 2005 年 12 月 14 日

最期待中文化游戏

本期	游戏名	厂商名·类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	重生传说	Namco RPG	PS2
6	最终幻想VII	Square Enix RPG	PS
7	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
8	世界足球 胜利十一人系列	Konami SPG	PS2
9	最终幻想VIII	Square Enix RPG	PS
10	勇者斗恶龙 V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2

TOP 10

GAMES >>>

欧美游戏排行榜

X360评价最高的游戏就是《使命召唤2》，而该作的销量也是目前X360游戏中最高的。英国方面X360由于是12月2日上市，因此所有游戏都没能进入TOP10，销量最高的《完美黑暗 零》排名12。

英国排行榜

★统计日期至 2005 年 11 月 27～12 月 3 日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	极品飞车 头号通缉 Need for Speed Most Wanted	EA 2005 年 11 月 15 日 RAC	XBOX
2	职业进化足球 5 Pro Evolution Soccer 5	Konami 2005 年 10 月 21 日 SPG	PS2
3	FIFA 06 FIFA 06	EA 2005 年 10 月 4 日 SPG	PS2
4	哈利·波特与火焰杯 Harry Potter and the Goblet of Fire	EA 2005 年 11 月 15 日 ACT	PSP
5	50 cent: Bulletproof 50 cent: Bulletproof	VU Games 2005 年 11 月 17 日 ACT	XBOX
6	使命召唤 2: 红一纵队 Call of Duty 2: Big Red One	Activision 2005 年 11 月 1 日 FPS	PS2
7	星球大战：战斗前线 2 Star Wars: Battlefront II	LucasArts 2005 年 11 月 1 日 FPS	XBOX
8	金刚 Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie	Ubisoft 2005 年 11 月 21 日 ACT	X360
9	横行霸道：自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar 2005 年 10 月 24 日 ACT	PSP
10	WWE SmackDown! vs. RAW 2006 WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ 2005 年 11 月 14 日 SPG	PS2

美国排行榜

★统计日期至 2005 年 11 月 27～12 月 3 日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	WWE SmackDown! vs. RAW 2006 WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ 2005 年 11 月 14 日 SPG	PS2
2	50 Cent: Bulletproof 50 Cent: Bulletproof	VU Games 2005 年 11 月 17 日 ACT	PS2
3	极品飞车 头号通缉 Need for Speed Most Wanted	EA 2005 年 11 月 15 日 RAC	PS2
4	波斯王子：王者无双 Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft 2005 年 12 月 1 日 ACT	PS2
5	使命召唤 2 Call of Duty 2	Activision 2005 年 11 月 17 日 FPS	X360
6	勇者斗恶龙 VIII Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	Square Enix 2005 年 11 月 15 日 RPG	PS2
7	马里奥聚会 7 Mario Party 7	Nintendo 2005 年 11 月 7 日 TAB	NGC
8	疯狂 NFL06 Madden NFL 06	EA 2005 年 8 月 8 日 SPG	PS2
9	波斯王子：王者无双 Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft 2005 年 12 月 1 日 ACT	XBOX
10	星球大战：战斗前线 2 Star Wars: Battlefront II	LucasArts 2005 年 11 月 1 日 FPS	PS2

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 9 月 26 日～10 月 14 日

获得上期“短信排行榜”MP3大奖的读者手机号码是137****9367。期待你的参与！

※奖品将在一个月内寄出。

精美礼品得奖者

137****8818	134****0207
134****4981	136****1225
136****2341	135****1482
134****8185	134****8978
135****8763	134****1909
134****9157	134****9318
135****1651	134****1840
136****4725	132****2803
139****1808	133****2818
136****1480	135****8464

- 邮政信件：兰州市邮政中邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
- Email 速递：ucg@ucg.com.cn
- 短信快捷：中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送 TT+1～10 游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）。而参加“最期待中文化游戏”的读者请发送到 CH+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！

（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在“互动信箱”中的“送礼名单”中查阅）

义经纪	Banpresto	ACT
PS2 义经记	2005年12月1日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄 12岁以上

或许因为2005年日本电视台NHK播映了整整一年的电视剧《义经》，今年游戏界也从1月起相继出品了不少“义经”作品。本次由Banpresto制作的游戏《义经纪》请到著名漫画家小畑健先生担任人设，小畑的漫画一向以绝美的人物著称，这次源义经在他的笔下不仅依旧俊美挺拔，还增添了几分精致与秀美！而游戏的CG部分则把小畑健的工笔演绎得淋漓尽致，喜爱美形角色的朋友还等什么？本作绝对让你大饱眼福！

文 雨滴



操作简介

方向键／左摇杆	角色移动	R1	滚／受身
○	强攻击	R2	切换玩家所控制角色（必须在菜单里选择开启相关模式才可使用）
□	防御	R3	挑衅
△	呼叫同伴协助攻击	START	调出菜单
×	攻击键	SELECT	—
L1	改变同伴的战斗策略		
L2	呼唤同伴		

系统解说

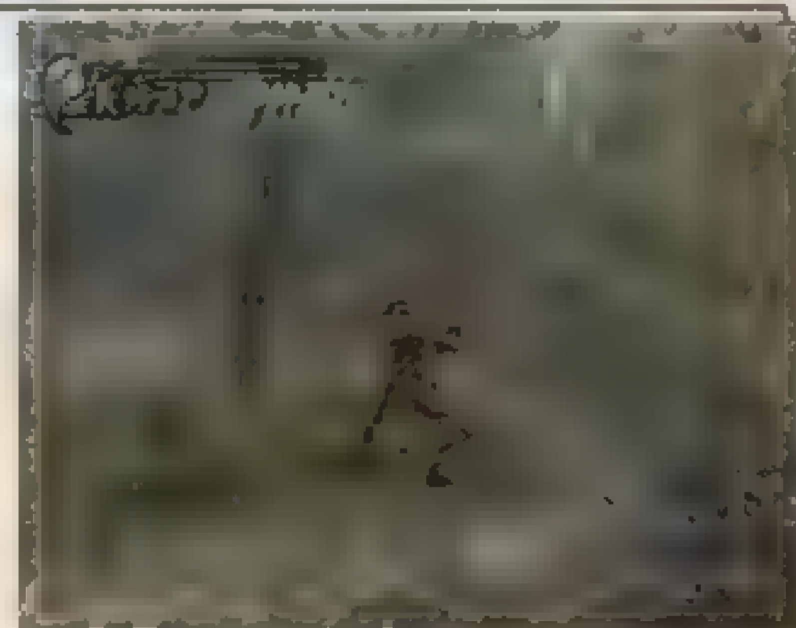
装备与锻造

玩家可以完全不用为防具的开销而担心，因为防具必须通过完成特殊任务才能获得。本作里只有主角源义经才可替换防具，而且必须到特定的NPC沙耶那里才能更换。源义经的防具一共有八件，统称为“八领之铠”。获得“八领之铠”的方法，除了打倒剧情BOSS可以获得其中的薄金、泷泄、日数、月数、八龙外，其他两件楯无、膝下及最强防具“源太产着”则要从吉次那里获得相关情报后战胜迷宫BOSS获取。

另外当玩家使用武器攻击敌人时，会消耗所持武器的的耐久度，耐久度归0时武器不会消失，只是无法进行攻击。武器的耐久度可以通过锻造屋修补，也可以使用道具“砥石”或“弦”修补。在游戏进程中玩家还会获得一些不能使用的道具，这些道具大部分都是用于武器锻造，《义经纪》中的角色最强武器需要经过锻造才可获得。

迷宫系统

本作的迷宫与其他游戏不大相同。因为采用随机选择地图的方式，每进入一次迷宫构造都会有所区别，所以系统并没有设计大地图让你摸索，地图只显示玩家经过的地域。地图上的蓝色区域代表上一层迷宫的入口，红色区域则代表进入下一层迷宫的入口。


▲游戏迷宫随机生成，所以没有固定的地图。

在迷宫的部分场景还设置了红色或蓝色的沟壑阻止玩家前进。遇到红色沟壑需要将场景内全部敌人消灭，沟壑才会消失，如果遇到蓝色沟壑则需要仔细寻找场景内的结界石，破坏该场景所有结界石，沟壑即会消失。另外在一些需要跳跃但却跳不过去的地段，它的旁边都会有一块泛绿光的结界石，将其毁坏便能跳过沟壑。



最后，如果玩家在迷宫中死亡的话，系统只会把玩家传送到所在城市，然后扣除身上所带金钱的半当作运输费，并不会Game Over。所以喜欢把金钱带在身上的玩家可要注意了，请充分利用寄存处的储蓄功能！

勾玉与必杀技

除了在游戏过程中迷宫宝箱里能获得勾玉外，义经杀敌时左上角的勾玉槽也会增长。勾玉槽蓄满即可发动必杀技，必杀技的威力强于普通攻击。“左摇杆转1圈＋○”是发动所控制角色必杀技，“左摇杆转1圈＋△”则是呼唤同伴发动必杀技，无论谁发动必杀技均会耗费1个勾玉。而每个角色的必杀技都有各自特点，源义经、伊势三郎的必杀技属于范围攻击；弁庆的必杀技呈直线；那须与一的必杀技能够攻击整个场景的敌人；静御前的则能够自己回复部分HP。



另外，每个角色除了特有必杀技外，只要蓄满2颗勾玉槽，当玩家控制角色是源义经时，同时按下“△＋○”键就能发动双人合体技。

史上最强旅行商人

本作所有商贩可都是由一个叫作吉次的旅行商人召集组成的！而让大扩大商队的办法就是对他进行无底洞式的金钱投资，待投资度到达一定时，新的商人就会加入。最初的商贩队只有情报商吉次和道具商，随着投资度的增加，慢慢会依次增加寄存处、武器屋、锻造屋及挖掘屋。千万不要小瞧这些商人，本作最重要的29座佛像收集可是与他们有大大关联！因此想要完美通关千万别吝啬对吉次的血本投资。

吉次	玩家可以从他这里获得最新的战况，也可以接受委托进行探索。
道具屋	可以从这里购买到一般道具，不过每个道具最高限额是9个
沙耶	本作的寄存处，义经要更换铠甲也得找她。
武器屋	在这里可以买到很多武器，此人十分纯良，所售武器物有所值。
锻造屋	因为加入了武器的耗损率，锻造屋不仅可以锻造武器，还可以修补武器的耗损率。
觉月	爱制造麻烦的挖掘物商人，从他这里可以购买到很多锻造武器用的原料。

同伴战斗策略

同伴的战斗策略可分为“后援”、“援护”、“攻击”、“防守”四种，玩家可根据战况作出调整。选择后援时同伴不会主动攻击敌人，需要玩家先制攻击后同伴才会行动；援护指令则是同伴优先攻击玩家周围的敌人确保玩家安全；如果选择了攻击指令，不论玩家行动与否，同伴都会主动攻击敌人；如果玩家选择的同伴战斗策略是防守的话，同伴是不会主动攻击敌人的，除非玩家按△键呼叫同伴协助攻击。



曼陀罗佛像收集



《义经纪》游戏里设置了一个曼陀罗佛像收集系统，游戏中一共有29尊佛像，玩家的能力加成都必须通过装备这些佛像才能达成，因此这是本作中最重要的系统。雨滴在这里把这29尊佛像获得的方法列出来，供喜欢这部作品的玩家参考：

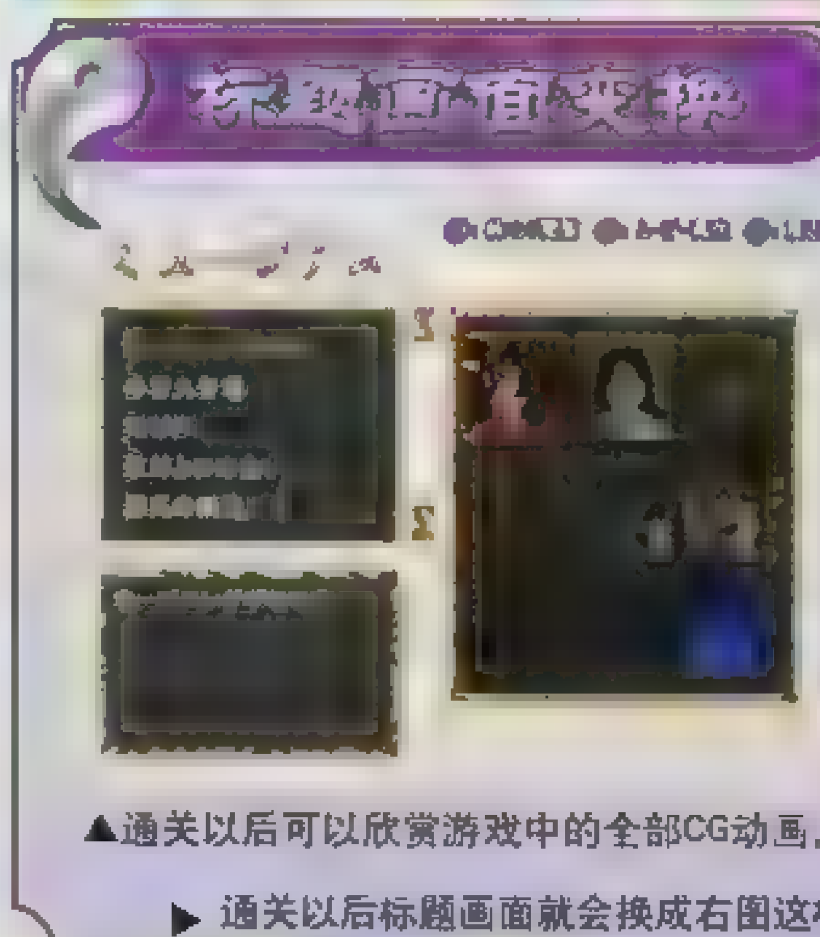
名称	获得地点	获得方法	附加能力
金刚拳	鞍马山	战胜剧情BOSS 大天狗 后获得	攻击力上升20%
金刚萨	鞍马山	在鞍马山迷宫第二层里	装备后角色体力上升20%
金刚语	鞍马山	接受伊势三郎的修行要求，完成后获得	敌人伤害值下降20%
金刚法	鞍马山	同伴为武藏坊弁庆时到地图的左下角与一位僧人对话接受任务	一定概率陷阱伤害无效
宝生如来	鞍马山	同伴为那须与一时到地图的左下角与屋子后的人对话	武器的种族效果成长率为原来的2倍
金刚利	平安京	义经初次进入平安京时与地图右下角的贵族对话，完成任务后获得	强攻击时敌人一定概率中毒
金刚宝	平安京	与吉次交谈接受任务“お金が夺われた2”	打倒敌人获得的金钱为原来的2倍
金刚光	平安京	同伴为伊势三郎时到地图的左上角与其中的贵族对话接受任务	移动速度提升15%
大日如来	平安京	同伴为静御前时到地图的右下角与老人对话接受任务	发动合体技时威力为2倍
金刚牙	平安京	与吉次交谈后帮助他消灭怪物，完成后获得	攻击力上升30%
金刚孅	平安京	打败剧情BOSS 罗生门の鬼 后获得	追加○○攻击
金刚玉	平安京	打败剧情BOSS 酒吞童子 后获得	装备后角色体力上升30%
金刚喜	平安京	与吉次交谈接受任务“お金が夺われた”，完成后获得	与金刚爱同时装备后协力攻击威力变成2倍
金刚幢	奥州平泉	同伴为静御前时到地图的右边洞窑处与妇女对话接受任务	移动速度提升10%
宝波罗蜜	奥州平泉	打败剧情BOSS 平国香 后获得	打倒敌人获得的经验值为原来的2倍
金刚蔓	宇治川	与吉次交谈接受任务“木曽兵讨伐”，完成后获得	追加×○○攻击
无量寿如来	宇治川	同伴为静御前时到在地图蓝色入口处与人对话接受任务	打倒敌人时回复部分体力
金刚护	宇治川	接受吉次的任务“掘り出し物屋のお愿い2”，完成后获得	敌人伤害值下降30%
金刚爱	宇治川	打败剧情BOSS 巴御前 后获得	与金刚喜同时装备后协力攻击威力变成2倍
金刚歌	一の谷	在一の谷迷宫第二层里	追加××○○攻击
法波罗蜜	一の谷	同伴为武藏坊弁庆时到地图中下水井旁边与一个类似怪物的老人对话接受任务	武器不会耗损
不空成就如来	一の谷	同伴为那须与一时到地图中下水井的与一个老人对话接受任务	发动必杀技时威力为2倍
金刚因	屋岛	在屋岛迷宫第一层里	提升获得贵重道具的几率
金刚笑	屋岛	接受吉次的任务“掘り出し物屋のお愿い”，完成后获得	强攻击时一定概率敌人处于“着火”状态
羯磨波罗蜜	屋岛	同伴为伊势三郎时到地图的右边与老人对话接受任务	勾玉槽的增长速度为原来的2倍
阿閦如来	屋岛	接受吉次的任务“奇病”，完成后获得	角色死亡后自动复活1次
金刚业	檀ノ浦	同伴为武藏坊弁庆时到地图的红色部分处与一位妇女对话接受任务	一定概率一击必杀杂兵
金刚舞	檀ノ浦	接受吉次的任务“沙耶を助け出せ”，完成后获得	追加××××○攻击
金刚波罗蜜	檀ノ浦	接受吉次的任务“”掘り出し物屋のお愿い2”，完成后获得	防御状态异常

佛像“金刚利”必须在初次进入平安京就去接受任务，收得同伴武藏坊弁庆解救平安京后此任务将不再出现。另外需要特定同伴跟随的任务时，如果没有遇到任务委托人，可能有两种情况：一种是时机未到，玩家可以先去完成其他任务，隔一段时间再进入；另一种是在任务城市里中途替换同伴，例如完成“金刚语”的任务，进入鞍马山时的在队同伴必须是那须与一，如果在鞍马山内把在队同伴替换为那须与一，那么委托人就不会出现。



通关后的奖励

标题画面变换



▲通关以后可以欣赏游戏中的全部CG动画。

▶ 通关以后标题画面就会换成右图这样。

通关后进入游戏即可发现标题画面已经发生变化，由原来的单人义经换成了包括敌方角色在内的一张精美原画。



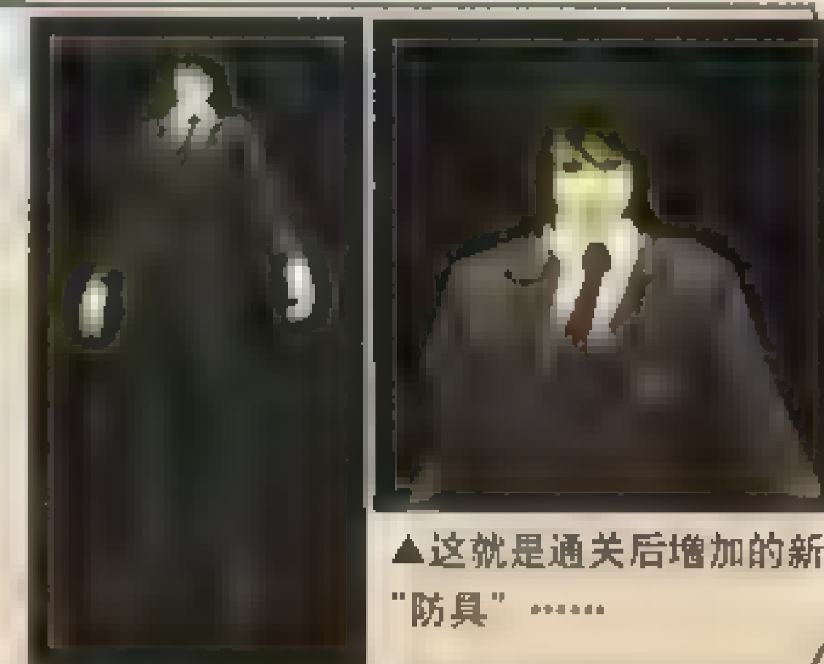
追加隐藏任务 寻找三神器

在打倒最终BOSS平清盛后，与吉次交谈得知传说中的三神器八尺琼勾玉、八咫镜、草薙之剑的情报，他会委托你寻找这三样神器。之后来到奥州平泉，与吉次打听情报可接受任务寻找八尺琼勾玉，一の谷则可获得八咫镜，最后的三神器草薙之剑在檀ノ浦。

也许有玩家会奇怪三神器中除了草薙之剑是源义经的武器外，其他两个为什么都无法装备和使用。其实三神器是获得游戏中最强武器的必须品。草薙之剑使用“オロチの血”锻造后可获成为义经的最强武器天丛云剑；而八尺琼勾玉是锻造伊势三郎最终武器“胧月”或那须与一最终武器“为朝之弓”的必要素材；最后的八咫镜则能锻造出武藏坊弁庆最终武器“轮王”或静御前最终武器“御镜”。

追加隐藏服装

除了标题画面发生变化外，源义经还增加了一套防具——义经的制服。很明显这是日本的高中学校制服嘛……不过胸前这个标志，雨滴实在看不出来它是出自哪部作品，哪个学校的校徽？



▲这就是通关后增加的新“防具”……

追加人物原画及动画欣赏

游戏通关后玩家可以在ミュージアム中欣赏到小畑键老师为游戏绘制的游戏原画和游戏的过场CG。在游戏原画中不仅有源义经、伊势三郎、那须与一等角色的表情设定图和人物原画，还能欣赏到“八领之铠”的草图及部分敌方角色的设定图。当然最吸引人的就是那三张绝美无比的游戏原画。





小秘技 在《义经纪》LOADING画面时，可以用右摇杆控制LOADING字样，虽然无聊，不过刚好可以打发无趣且漫长的读盘时间。

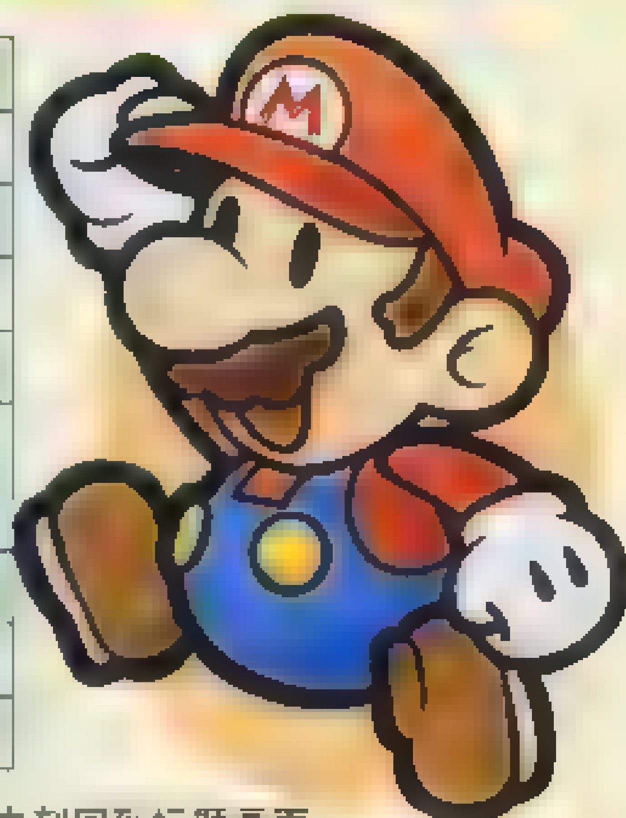


当年Nintendo与Square的一次亲密合作让马里奥大叔成功地进入了RPG的演艺圈。虽然《马里奥》的RPG系列不像《勇者斗恶龙》、《最终幻想》那样如日中天、红得发紫，但是喜爱它的FANS数量却也不容小觑。这个系列最大的特色就是马里奥式的动作要素与经典RPG要素的结合，系统虽然简单却颇有一定挖掘空间。很显然，作为任天堂年末商战重头之一，这次的《超时空拍档》(日版标题为《马里奥与路易RPG2×2》，预定12月29日发售)也同样具备以上的特色。同时，由于游戏的平台是异质的NDS，所以当中更增加了许多以往作品中没有的要素。对于马里奥的“粉丝”来说，绝对没有任何错过这款游戏的理由！

文 阿修罗

操作方式

十字键	移动/选择
A	控制马里奥/确定
B	控制路易/取消
X	控制小马里奥/确定
Y	控制小路易/取消
L	切换动作模式/取消(战斗中)
R	切换动作模式
SELECT	无用
START	开启/关闭状态菜单



注1：同时按下L+R+SELECT+START就能够立刻回到标题画面。

注2：按住A+B+X+Y+L+R进入游戏就能彻底清除存档。主意 使用这一操作后存档无法恢复



听蘑菇爷爷讲过去的故事

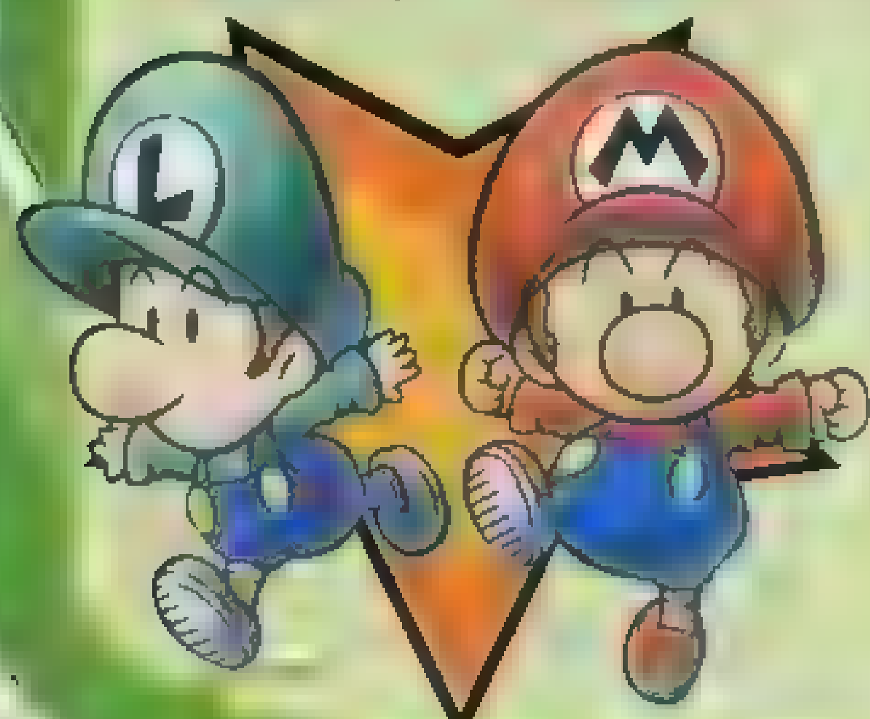
很久以前，在一个遥远的星系里
邪恶的毒蘑菇女王决定展开侵略
目标就是和平的蘑菇王国

当毒蘑菇飞碟部队来到蘑菇王国时
邪恶的库巴小王正在和小马里奥决战
因为他打算绑架小碧奇公主！
虽然小马里奥成功地打败了库巴小王
但是蘑菇城堡也被毒蘑菇大军占领了



蘑菇大臣带着小碧奇公主
与众人一起坐上了库巴小王的飞艇
匆匆逃离了敌人的追击
在蘑菇村，小马里奥兄弟救下了两个大胡子
他们居然是从未来回来的大人马里奥兄弟！

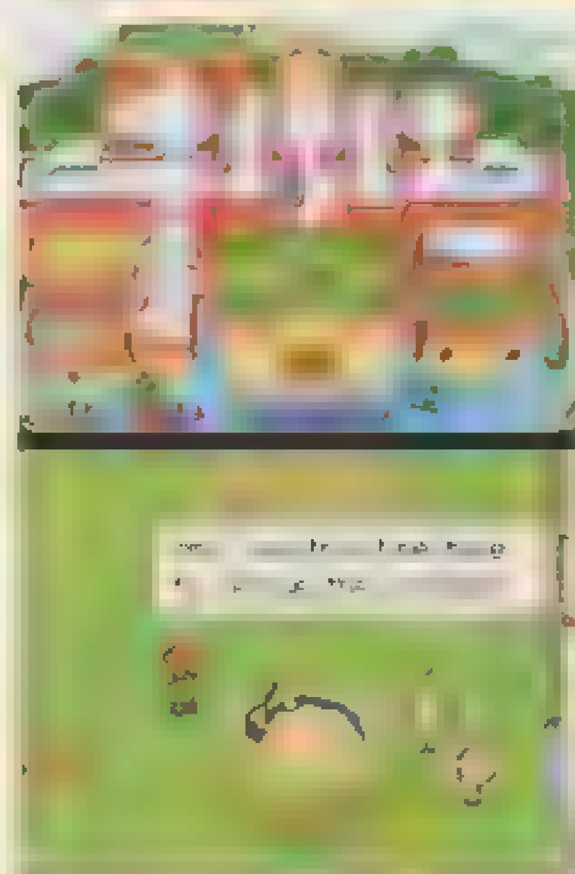
原来未来的奥利马博士发明了时间机器
大人碧奇公主在回到过去观光后就失去了踪影
于是马里奥和路易就回到过去来找她
没想到却遇到了毒蘑菇军团的突然袭击



为了找回大人碧奇公主
也为了夺回蘑菇城堡
大小马里奥兄弟作出了决定
联手对抗毒蘑菇军团
于是……
史上最强的超时空拍档出现了！



基本介绍



▲发展剧情或者在迷宫中冒险的时候，大部分情况下都是上屏幕显示地图，下屏幕显示主要游戏画面。

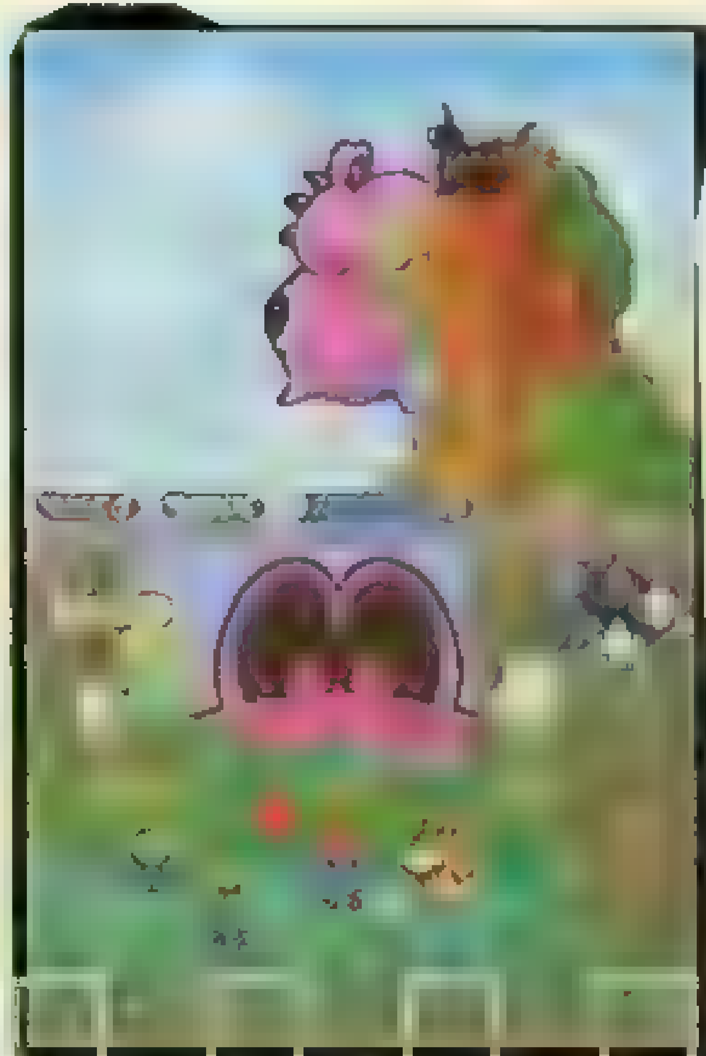
本作是一款正统的RPG作品，玩家要操纵大小马里奥兄弟共4名角色不断展开冒险，目的就是打败毒蘑菇军团救出被抓走的大碧奇公主，并将过去世界里的蘑菇王国解救出来。游戏的基本流程是由剧情部分和迷宫部分两大块组成的，两者交替进行。剧情部分主要集中在现在世界，用于习得新的能力以及开启新的迷宫。而迷宫基本都在过去世界，是游戏的主要部分，玩家的大部分时间都会花在迷宫里。

游戏的迷宫中存在各种机关，需要两对马里奥兄弟协力才能顺利通过。大部分情况下4人可以在一起行动，在应对某些机关的时候则需要分成大小两对分别处理。迷宫部分采用了A·RPG的形式，玩家需要实时地对各种情况作出反应。游戏中的敌人也都是可见的，玩家只要与其接触就会进入战斗部分。



▲4名角色的能力和装备是分开计算的，每名角色的能力都很有特色，在培养的时候很容易判断其成长方向。

游戏的战斗系统采用了传统的回合制，不过系列一贯的“动作指令(Action Command)”要求玩家如同动作游戏一样亲自对4名角色的进攻和防御进行操作。动作指令使得游戏摆脱了传统RPG单纯选择指令的操作方式，令每一场战斗都显得十分紧张刺激，也是游戏最具吸引力的地方。



▲在某些剧情中，上下屏幕会分别显示不同的内容，使得故事的演出效果一下子“翻了一倍”！(笑)

迷宫部分



经过初期剧情，大小马里奥兄弟合流以后，他们就会在一起行动。A、B键用来控制大马里奥兄弟，X、Y则用来控制小马里奥兄弟。当两对兄弟分开行动时，玩家一次只能控制其中一对，另外一对兄弟则会原地待机而且不会被敌人攻击。当两对兄弟相互接近的时候就会自动进入背包状态(Piggy Back)

4个角色的基本能力都是跳跃，随着剧情的发展他们还能习得各自不同的地图特技——兄弟动作(Bros. Action)。小马里奥兄弟的能力有大锤、钻地、喷射水弹，大马里奥兄弟的能力有旋风飞行以及变形球，4人合作还能够使用背包高跳、小人投掷、小人飞行以及小人曲奇等特殊动作。当玩家需要使用兄弟动作时，只要按下L或者R键，屏幕右上角的动作键就会发生变化，这个时候按下对应的键就能使用不同的动作了。



▲当小马里奥兄弟单独进入小管道之类的地方以后，上下屏幕就会分别显示两对兄弟的情况。



▲这里要由小马里奥兄弟来控制活动平台的移动方向，由大马里奥兄弟来躲避障碍、取得道具。



▲兄弟动作中的一种——旋风飞行，可以令大马里奥兄弟飞过中等距离的沟壑，比较常用。

战斗部分

本作依然采用了可见式遇敌，只要马里奥兄弟接触到在地图上移动的敌人就会切换入战斗模式。根据接触敌人时马里奥们的状态，还会出现先制攻击和滑倒等不同的开局情况。当马里奥们准确地在地图上踩中敌人，或是小马里奥用大锤击中敌人，进入战斗时己方就会先行发动一次全员攻击。而如果马里奥他们从背后被敌人的突进击中，开战时马里奥或路易其中一人就会滑倒在地，暂时无法行动。

战斗模式中，下屏幕是主要的显示屏幕，马里奥们和敌人都会出现在这里。所有角色的共通基本攻防方式是跳跃，小马里奥兄弟还可以使用大锤，背包状态下可以同时使用跳跃和大锤。除去基本攻击外，在马里奥和路易(无论大小)两方至少各有一人存活时，玩家还可以选择使用"兄弟道具(Bros. tem)"，这是非常有效的攻击手段。上屏幕很少用到，不过在己方或者敌方攻击的时候，有时候角色会从下屏幕转到上屏幕，此时就要判断其下一步动作以决定使用动作指令的时机。

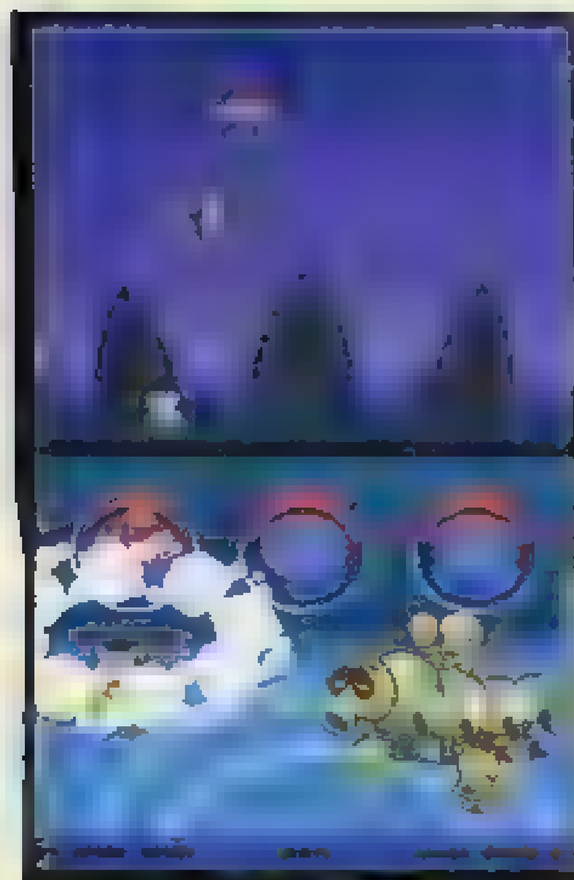
和一般RPG一样，当角色的HP减为0的时候就会变成气绝状态无法行动。如果在大小马里奥兄弟分头行动的时候出现兄弟中的一人气绝的情况，存活的另外一人会在敌人进攻的时候背起气绝的人，此时其跳跃能力下降，按键以后会有延迟现象出现。当两对兄弟共同行动时，首先受到攻击的会是大马里奥兄弟。如果其中有人气绝，对应的小兄弟会代替上场，而大人会暂时离场。



CHECK POINT 兄弟道具



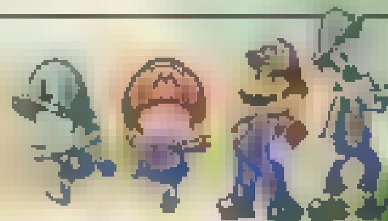
玩过前作的朋友一定对从动作指令演变而来的"兄弟攻击"印象很深吧！不过前作中使用这种强力攻击需要消耗BP的设定使得很多玩家不敢随便使用它。在《超时空拍档》中，BP的设定被取消了。兄弟攻击也变成了兄弟道具。玩家只要使用这些特殊的攻击道具，就能够利用动作指令发动强力的攻击。兄弟道具的总体效果和兄弟攻击很像，惟一的区别就是每次使用这种攻击就会消耗1个道具。与前作的BP不一样，兄弟道具可以在商店中买到，货源充足价钱也不贵，很方便玩家进行储备。



每一种兄弟道具的指令都不一样，共同的特点就是需要同时操作两对兄弟才行。拿最基本的火力花来说，当马里奥使用这个道具后，火种就会出现在他手中，这时只要连打A键就能将火焰发射出去；当马里奥吹响口哨后，火种被传给了路易，这时候就必须将按键换成B才能继续发射火焰。稍微复杂的一点道具，比如大炮，其按键方式又是完全不同的。首先大炮会将在场的大小马里奥和路易都打到上屏幕去，然后他们会依次落下，只要在他们踩中敌人的瞬间按下每个角色对应的按键即可。



CHECK POINT 动作指令



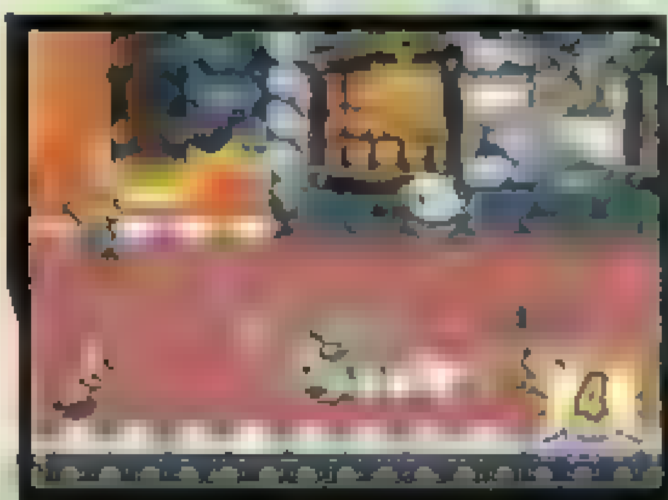
何谓"动作指令"？在一般的RPG中，玩家选择了某项指令以后，角色就会自动作出动作。在本系列中，马里奥和路易会在玩家选择攻击的时候做出一套完整的动作，只要玩家在这套动作的适当时机按下正确的按键，攻击的效果就大幅度提升。这就是"动作指令"的基本概念。举例来说，马里奥的普通攻击就是跳跃踩敌人的头部。在玩家不按键的情况下，马里奥会在踩中敌人后就会跌倒；不过只要在马里奥踩中敌人的一瞬间按下A键，马里奥就会成功落地，并且这次攻击造成的伤害值也会大幅提升。





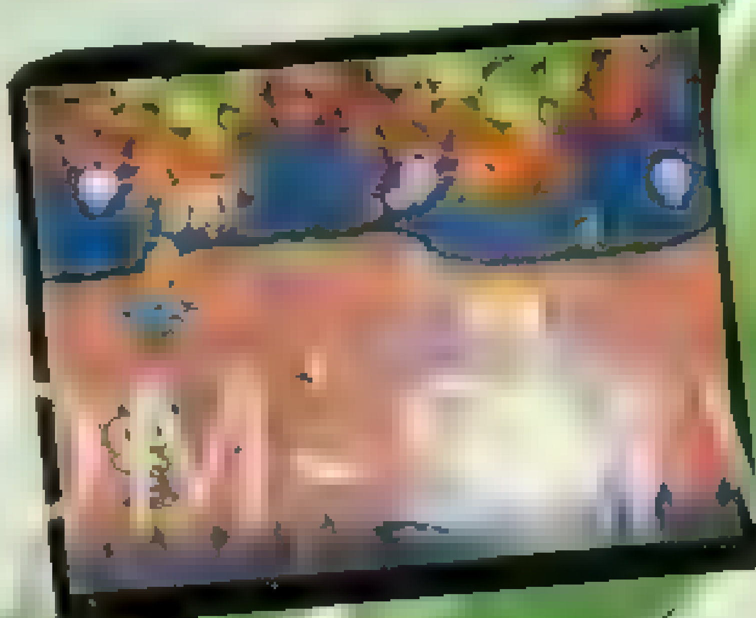
每种攻击的动作指令输入时机都是不一样的，而在防御环节同样有动作指令的存在。防御时的基本指令只有跳跃和挥锤两种，根据敌人的攻击方式而变化。相对于比较固定的攻击动作指令，防御时的动作指令输入时机变化更加丰富，因为每种敌人每种攻击方式对于按键时机的要求都是不一样的。如果能够熟练掌握防御动作指令，不仅能够完全避过敌人的攻击，还能进行反击。而探索这些防御动作指令的正确时机正是这款游戏最吸引人的地方。

特别推荐



不擅长用动作指令回避的人如何才能在游戏中利于不败之地？阿修罗推荐一套极为强悍的组合。装备品"吸星徽章(Drain Badge)"和兄弟道具"火力花"或"冰力花"。吸星徽章的功能是当佩戴的角色使用攻击对敌人造成伤害的时候能够按比例回复体力，而兄弟道具中最便宜、按键方法最简单的火力花以及冰力花的性能则是通过快速按键来增加伤害值，两者相互配合的话就能让装备者的HP在使用一次火力花后回复一大半。火力花和冰力花的价钱极为低廉，玩家可以放心大胆地购买。同时，两者只要交替连打按键就能成功，不用担心操作失误浪费道具的情况出现。

火力花和冰力花都是对敌方全员进行随机攻击(每一发火球只能攻击1人)，虽然火力不够集中，但是大部分情况下每个敌人都会被攻击到。其中火力花有一定几率让敌人进入"着火"状态无法行动且持续伤血，而冰力花则能令敌人的防御值降低。单独对付BOSS时，其中一人可以用冰力花降低对方防御并趁机回复自己的体力，然后另外一人再用同样价钱便宜、操作简单的绿龟壳或红龟壳进行攻击，可以造成极大伤害！



激・战国无双	Koei	ACT
PSP	2005年12月8日	日版

文 邪魔天使

作为PSP上第二款"《无双》系列"的作品可以看出光荣在上面的确下了不少苦心，流畅的动作、比前作快的读盘时间、拖慢与掉帧大幅度减少，这都是本作的进步之处，也是对玩家支持的一个最好的回报。虽然依然采用走格子的行动方式让人觉得有些别扭，但这也大大增加了游戏的战略要素，让玩家在游戏时不至于只知道砍杀，还要运用自己的头脑拟定计划，想清楚先攻谁后攻谁。不过在此笔者还是要抱怨一句，为什么这一作的语音还是那么少呢？听不到"击败敌将"这句话的确是最大的遗憾啊。

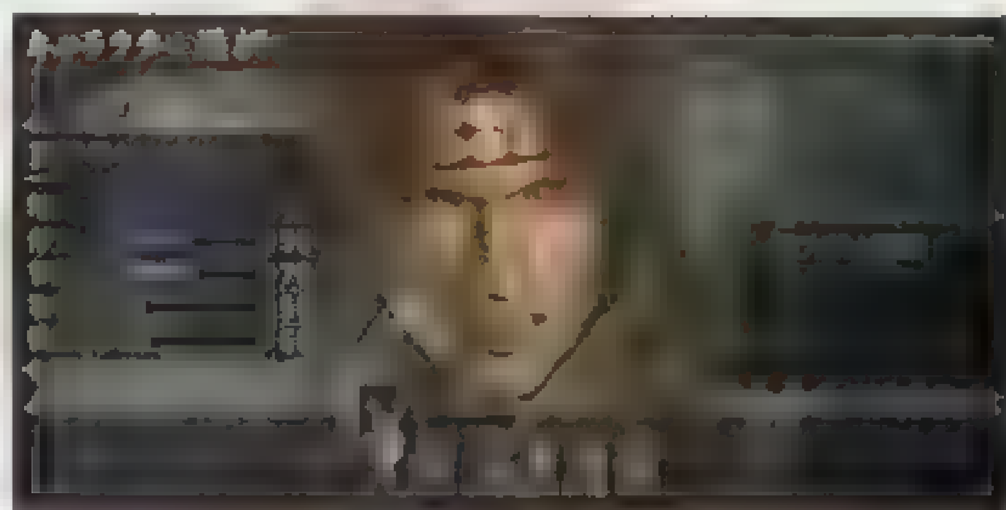
合战



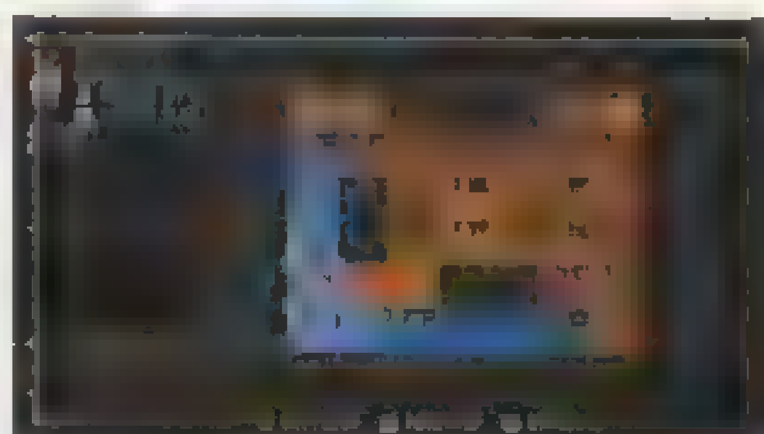
"合战"模式包括无双演武、模拟演武和对战三个部分，是游戏最主要的模式。无双演武相当于故事模式，选择一名武将后进行该武将的剧本，一开始选择的武将有限，通过进行无双演武就能打出新的武将。模拟演武相当于自由模式，玩家可以自由选择关卡来进行攻关，不过模拟演武中的关卡要在无双演武中打出来才能进行选择。对战是玩家与玩家间共同对战的模式，最后生存下来的为胜。

无双演武解析

无双演武是本作的核心模式，它分为两大部分，一部分是在格子上进行移动的战略部分，一部分是玩家操纵武将杀敌的动作部分。两个部分交替进行，当达成条件后即可过关。

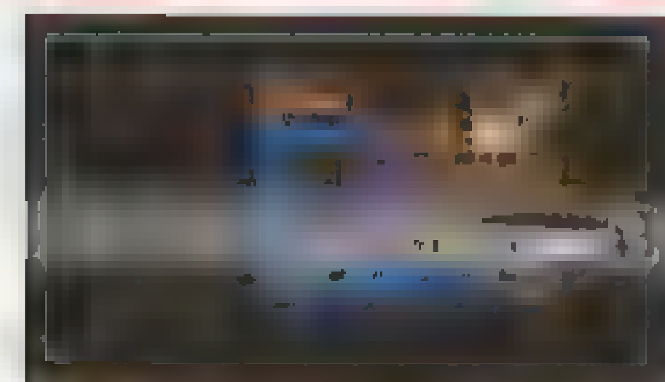


战略部分



战略部分中玩家可以在地图上进行移动、使用战术符、计略符等，本作与前作《真・三国无双》一样，也是以走格子等形式进行移动。大家要注意格与格之间是否有道路相连，如果没有即使是紧靠的两个也是不能直接到达的。另外，走的格数与战斗部分有关，如果战略部分成绩好就能走更多的格数，最多3格。当然，也可以使用战术符，有的战术符可以让你在一个回合内行动两次。

地形



地图上有许多地形，有的地形只有在达成特定条件，比如拿到钥匙、拿到术符的情况下才能开启。一般来说开启这些地形的道具都属于计略符，使用计略符后原本不能通过的地方也可以通过了。

本营	自军的大本营，本阵被敌人攻下就立刻GAME OVER
据点	敌人的据点，如果不攻下来就无法通过，占据据点后自军的士气会上升，敌军的士气会下降
门	关闭时无法进军，只有用术符"开门の计"才能打开
竹林	敌军在竹林中时看不到他们，可以用术符"火炎の符"烧开竹林
水门	可以通过术符"水祸の计"开关，通过开关可以通过地图上的浅滩或水深的地方
浅滩 深濑	浅滩只能一格一格前进，深濑则无法行军，通过关闭水门就能在浅滩与深濑间替换

军团



部队状态

使用术符可以让部队处于某种状态，一般都是负面的，而且这些状态还可以重叠。

	无法行军
	士气与行军力下降
	每回合受到伤害
术封	无法使用术符

术符

术符是《激・战国无双》中新增的道具，在战略部分按△键就能调出术符菜单。术符分战术符和计略符两种，战术符一般是回复自军、妨碍敌军的术符，而计略符一般是改变地形、开启一些无法通过的地点的术符。

基本操作

左摇杆/方向键	移动
L	防御/被击飞后按下为受身
L+△	防御反击
L+△/□	弹开箭矢
L按住后+方向键	防御移动
□	普通攻击
△	蓄力攻击　打开术符菜单
×	跳跃
○	无双奥义攻击
START	打开菜单
SELECT	开关地图
START+SELECT	回到标题画面

动作部分

动作部分是"《无双》系列"最吸引人的地方，在这里玩家能体会到一骑当千的快感。这一部分与PS2上的《战国无双》没什么太大的区别，只是由于游戏是以走格子的形式进行，在战斗时只要击倒该区域的主将就可以通过了。在战斗中会有战斗评价这一要素，分为可、良、优三个级别，这直接关系到通过该区域后玩家下次行动的格数。"优"走得最多，可以走3格，然后按等级依次递减。要得到"优"的评价一般是在打倒某某将的区域尽快打倒那个武将，时间越长评价越低；而在需要在限定时间内击倒敌人的区域中，那就要尽可能多地击倒敌人，敌人打得越多，评价越高。

技能习得



在打倒特定武将后会得到武艺书，这些武艺书的效果就是让玩家的武将学会不同的技能。每个技能都有段位的设定，段位越高技能发挥的效果也就越好，要提升技能的段位其条件是根据用无双奥义攻击击倒的敌人数量来进行提升，所以玩家不要舍不得用无双奥义，那可是与技能等级息息相关的啊。

副将

与PSP《真・三国无双》一样，本作也有副将的设定，副将不仅能提升玩家武将的能力，而且知名武将充当副将还能与玩家武将一起放激无双奥义。副将附加的能力不尽相同，所以玩家一定要根据自身武将的特点来进行分配。当玩家武将的等级越高时，能带的副将个数也会越多。不过副将也有状态的设定，状态好时附加能力也越多，所以不要总是带那几个副将，还是要让他们适当休息一下。(^_^)

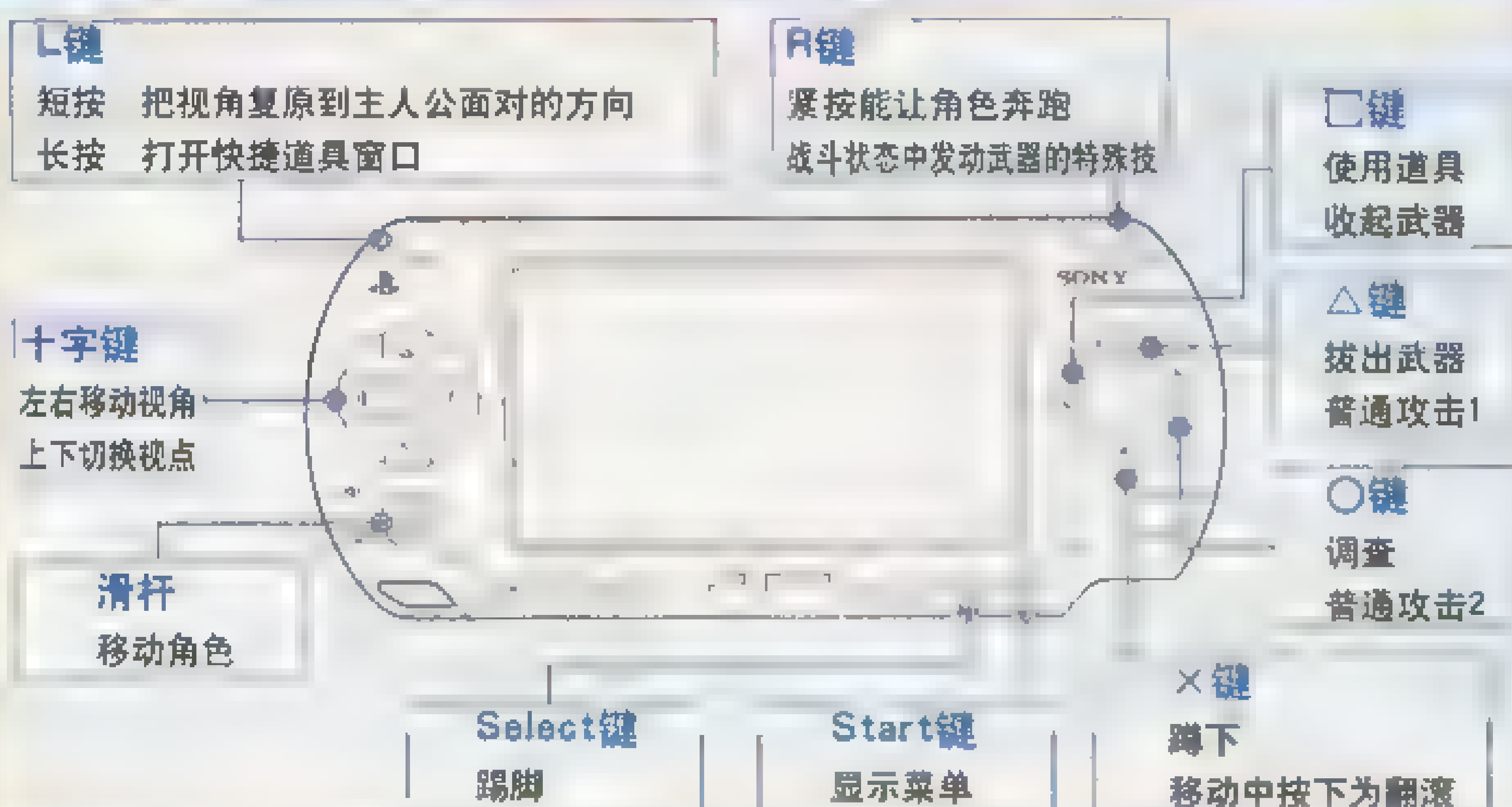
掌上捕猎手册

从PS上移植到PSP的游戏多不胜数，更有不少只是在4:3的画面的外围加一个16:9的框就直接搬上PSP了，显得诚意相当不足。但本作却拥有完全不同的魅力。或许有不少玩家担心从PS2平台移植到PSP上的本作画面肯定会降低了数个档次，或许更多的玩家怀疑缺少右摇杆后的PSP版是否能够体现出原有的爽快感。那么在这里可以肯定地告诉大家：游戏的画面与操作绝对不会让你觉得这和家用机版有什么分别，而且本作新增的大量要素甚至要比《怪物猎人G》还要丰富！当然本作最有趣的地方还是能与附近的玩家一起联机做任务以及上网下载特殊的任务。下面让猫猫带大家领略一下PSP版《怪物猎人》的独特之处吧！

文　猫太

怪物猎人P	Capcom	ACT
PSP	Monster Hunter Portable　05年12月1日	日元

按键操作



柯柯特农场

与村子左下方穿黄色衣服的男子对话就可以从他旁边的道路进入本作新增的柯柯特农场。所谓柯柯特农场，就是让玩家能够在里面进行钓鱼、挖矿、种植和捕虫等收集原材料的地方。而且在这里收集材料完全不需要消耗任何工具(鱼饵和捕虫网等)，只是在种植时需要玩家自带种子以及肥料即可。刚开始时，玩家在里面可以进行的材料收集形式只有几种，但玩家可以花费农场点数与黄色衣服的男子对话扩张农场。点数是通过玩家在村子与商店的买卖交易获取，具体为：购买道具可获取花费金额的10%点数；出售道具可获取花费金额的100%点数；买卖防具可获取花费金额的1%点数。这样算下来，出售道具似乎是最容易赚取点数的方法。另外，农场的材料在玩家每次任务结束后(成功或失败都可)就会刷新一次，所以玩家每次在任务完结后一定要顺便进入农场挖掘一番哦。


▲随着玩家的扩建以及游戏的流程，农场中可能采集到的材料质量也会随之提升。

下载任务

打开PSP左侧的WLAN按钮，在标题菜单中选择"DOWNLOAD"选项后再选择"はい"，如果玩家附近有无线路由器，并且玩家已经设定好基本的设置的话，就可以进入官方的任务下载页面。(在进入的过程中可能需要等待数分钟的NOW LOADING时间)右方的黑色框架中会显示最新的消息以及最新的下载任务，选择"クエストダウンロード"后就可以挑选任务下载了。(任务会下载到记忆棒中)接着在集会所中与柜台中央的服务生对话就可以在"イベントクエスト"选项中选择下载回来的任务了。


▲下载的任务相信是过去PS2版玩家都没有体验过的，光是这点就够吸引人了！

Check Point　上网简单教学

首先玩家必须在售卖电脑配件的店铺购买一块无线路由器，这块路由器的价格大概在200元左右，与网线链接后，像普通的路由器那样设置就可以了。然后打开PSP进入管理菜单中的Network Settings，然后选择Infrastructure Mode，[illegible]选择New Connection新建一个连[illegible]搜索网络，[illegible]看到相应的信息，[illegible]入游戏的DOWNLOAD[illegible]任务了。

Check Point　联机的不同处

道具　在集会所中，玩家在获得道具时会增加一项[illegible]选择要给予的其他玩家[illegible]相应的玩家[illegible]就会出现一份礼物的图标[illegible]玩家选择Start菜单中的[illegible]就可以领取这个道具[illegible]在战斗区域中，玩家在[illegible]会出现一[illegible]因为这个道具的动作[illegible]相应的玩家接近这名玩家后按下○键才能获取该道具。

任务　在任务过程中[illegible]

其他　在集会所中[illegible]

集会所介绍

新增的集会所位于村长旁边的大屋内，其实这个集会所就代替了家用机版Online模式中的闹市，玩家不仅可以在这里互相进行物品交易，还能一起完成特殊的任务。只要玩家以Online模式进入集会所(在紧接门口后按□键为以Offline模式进入，按×键为以Online模式进入)，那么附近的玩家也进入集会所的话就能看到对方的名字。只要其中一名玩家与柜台中央的服务生对话并选择任务、最大参加人数(最多4人)以及其他杂项后，那么该名玩家的招募告示就会张贴在柜台右方的公告板上。这时其他玩家调查公告板并选择告示，成功后张贴告示的玩家走到右方的大门按下□键就可以一起进行任务了。


▲任务最大支持4人同时进行，接受了相同任务的玩家才能看到对方出现哦！

文 星夜

她，系出名门
她，尊贵典雅
她，是最后的辉煌
她，是没落的开始

特别企划 SPECIAL FEATURE

2D游戏末世王朝十五周年祭

主机规格

CPU	摩托罗拉65836，最高运行频率为3.58MHz，一般运行频率为2.68MHz，从卡带读取数据时会降到1 79MHz。
音效芯片	索尼8位SPC700 CPU，运行频率为1.024MHz。
最高解析度	512×448
最大发色数	32768色

同屏发色数	256色
最多活动块数量	64个
每行最多活动块	128个
活动块大小	64×64像素
内存	128KB
显存	128KB(64KB用于背景，64KB用于活动块)
软件载体	最大容量6MB的卡带

全球销量4910万台！



2005年11月21日，当人们热切期待着X360降临之时，或许都没有意识到这个日子还有着另外的特殊意义。

十五年前的那一天，日本的大街小巷有一群更为疯狂的玩家，他们在寒风中彻夜等候，他们等待的是那时候的次世代　Super Famicom。

FC的二十周年生日牵动着全球亿万玩家。而她　SFC，却在静默中长眠。

在美国，人们叫她"超级任天堂娱乐系统"。在中国，我们简称她为"超任"。

与狼共舞　霸气十足

SFC横空出世的背后，是NEC与索尼这两个电子业巨头的肉搏。

1987年，高性能的PC-E的上市在日本游戏业引起轰动。NEC与Hudson的合作让原本固若金汤的任天堂阵营军心大乱。1980年代末，日本家电业开始出现饱和迹象，消费电子的利润越来越低。而在消费电子领域的相关行业中，游戏业的发展最为迅速。需要资金支持的Hudson与迫切想要进入游戏业的NEC一拍即合，而他们的合作成果就是PC Engine。虽然在任天堂完全垄断市场的当时，PC-E的出现不足以动摇其市场根基，然而玩家们对于高性能主机的要求却让任天堂无法坐视不理。后续主机的研发开始提上议事日程。

曾经负责了FC研发的上村雅之再次率领第二开发部的20名研发人员投入后续主机的开发。任天堂再次与FC时期的盟友理光合作，基于摩托罗拉65836的技术共同研发专用CPU"5A22"。SFC的初期开发相当顺利，任天堂预计于1988年推出该主机。然而到了1988年，玩家们迎来的却不是SFC，而是世嘉的MD。MD的出现打乱了任天堂的战略部署，这部主机有运行频率为7.67MHz的CPU，远高于SFC。在CPU规格无法进行大幅度变动的情况下，任天堂决定加入MD因为成本问题而放弃的画面缩放和旋转机能，使得画面呈现3D纵深感和速度感。同样是在1988年，任天堂迎来了一位贵宾

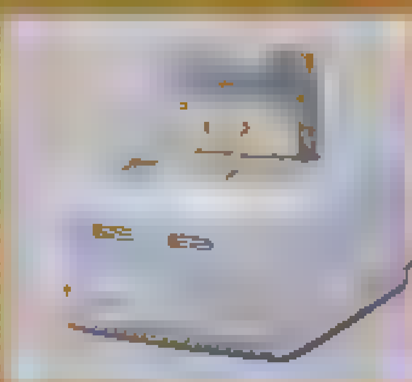
索尼的久多良木健。有着敏锐市场嗅觉的家电厂商不仅仅是NEC，索尼从1983年就开始涉足游戏业，1985年时成立了CBS SONY CLUB加盟FC游戏开发阵营。NEC对PC-E的全力推广让索尼坚定了进入游戏市场的决心，而SFC的开发困境为他们提供了契机。久多良木健找上任天堂，向其推销索尼采用PCM音源的最新音效芯片技术，并愿意向SFC的研发提供技术援助。任天堂对于这位热心的合作伙伴十分满意，一口气下了400万枚音效芯片的订单。而此时的索尼正在暗中部署下一步行动。

1990年11月21日，数度延期的SFC终于在日本上市。包括《超级马里奥世界》、《F-Zero》在内的12款首发游戏体现了任天堂游戏帝国的庞大势力，PC-E与MD在此声势之下纷纷溃败。1990年圣诞节前，任天堂总共获得了150万台的订单，远远高于SFC的出货量。1991年，任天堂再次控制了日本家用机市场80%的市场份额。

在SFC继承王位的同时，一股强大的反叛势力正逐渐凝聚。多媒体时代的曙光成为任天堂帝国衰败的伏笔。1988年12月，NEC推出了PC E的光碟机CD ROM2，在这个卡带造价飞涨的时期，大容量低成本的光碟让第三方游戏软件商大为心动。随后SEGA-CD也开始浮出水面。CD ROM俨然成为游戏业的必由之路。1989年，与任天堂关系密切的索尼提出了开发SFC光碟机的建议。1989年10月，索尼成立Video Disk事业部。1990年1月1日，索尼社长大贺典雄与任天堂社长山内溥签署了合作协议，他们的合作计划代号为

PlayStation-X

SFC的卫星网络

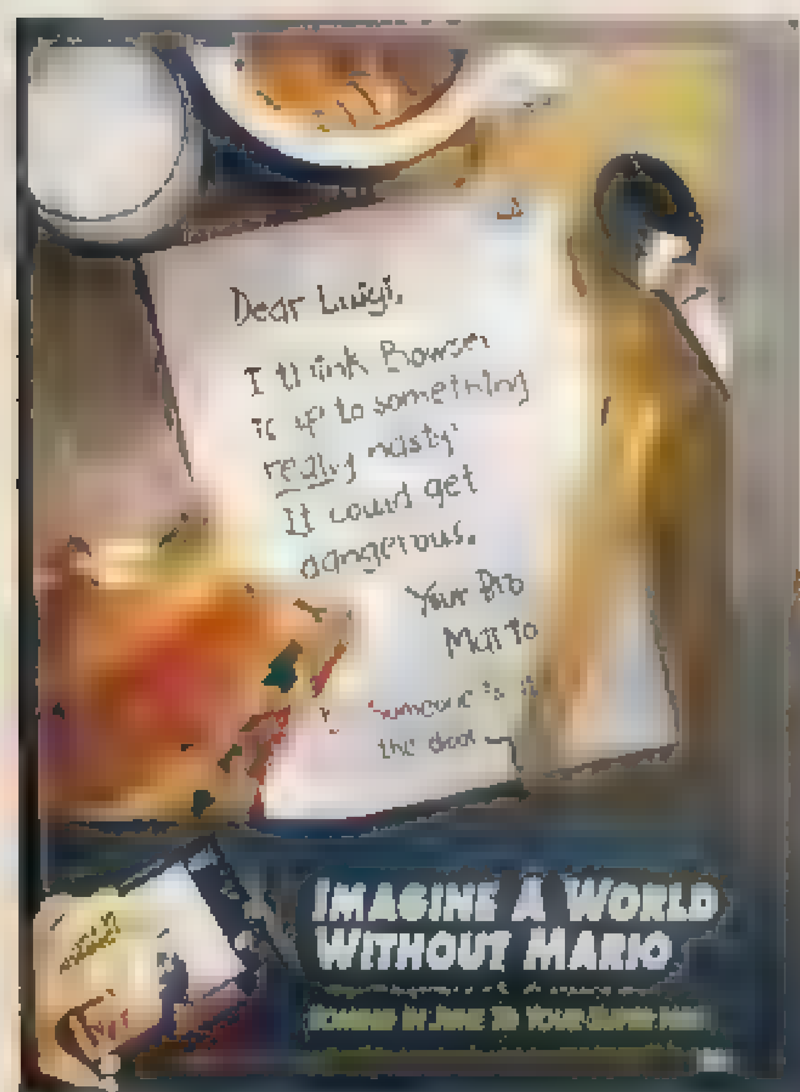


掌机联动的开始



越洋之路 危机四伏

1989年，MD在美国上市的那一年，任天堂的销售额达到了23亿美元。对于MD在美国取得的成功，任天堂的管理者们傲慢地将其视为昙花一现的暴发户。为了压制MD，任天堂在美国投入了2500万美元的宣传费用。1991年8月13日，SNES终于在庞大的声势下登陆北美。虽然此时MD的价格已经下调到150美元，但SNES还附赠一款《超级马里奥世界》——超任初期的第一杀手锏！《超级马里奥世界》在日本与SFC同步上市时销售比例几乎为1:1，SNES在美国发售时，《超级马里奥世界》在日本本土的销量早已突破百万大关。这款游戏被称为《超级马里奥兄弟4》，该作刚公布时，美国媒体面对热卖的MD建议广大玩家"别急着掏钱包，《超级马里奥兄弟4》就要来了"。



▲广告上写着"想象一下没有马里奥的世界"。

然而SNES的到来实在是太晚了，以至于让整个美国都等得不耐烦了。当时ABC电视台有一部超人气电视剧叫做《罗西尼》，由著名喜剧明星罗西尼·巴尔主演，剧中有一段情节讲述巴尔和她的穷丈夫告诉他们的儿子：SNES实在太贵，他们买不起。男孩听后不以为然，说他朋友家的MD更好玩。这个小小的片段真实反映了当时美国游戏市场的现状，晚了两年的SNES让MD获得了宝贵的时间优势。那一年，SNES在美国卖出了70万台，而MD卖出了100万台。世嘉占领了美国55%的市场份额。

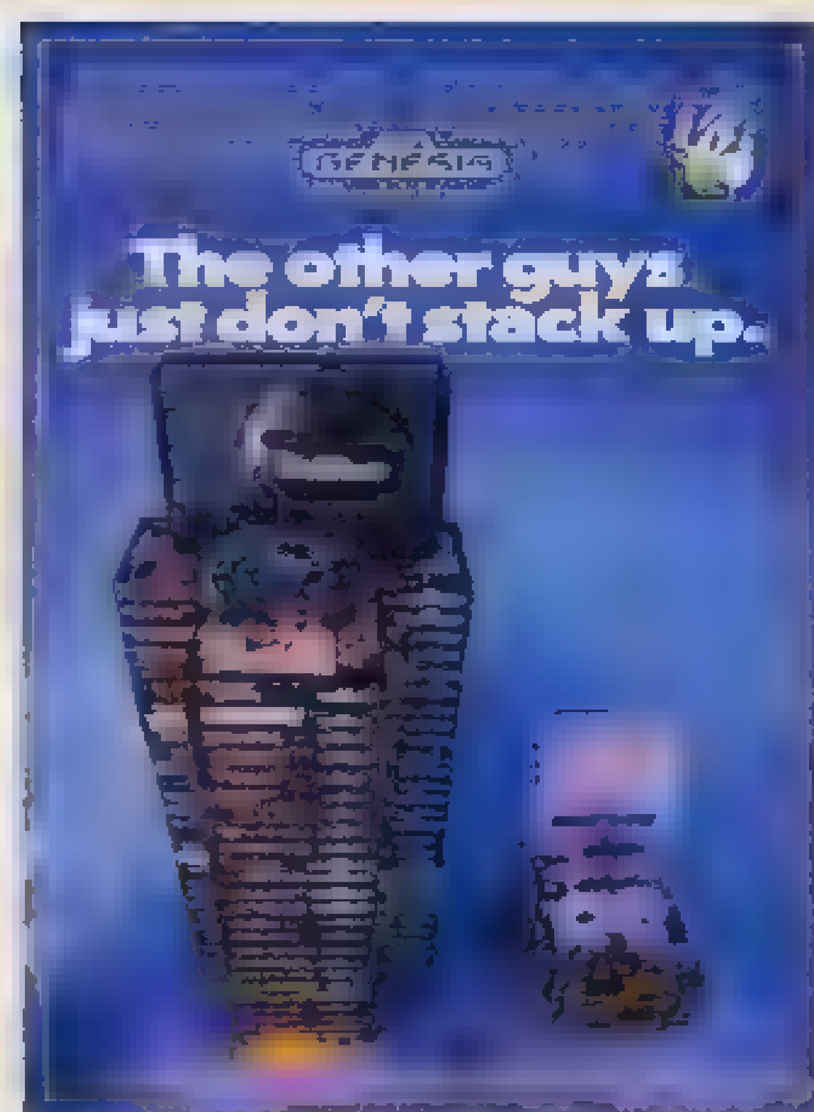
世嘉的兴起，让任天堂在美国的软件商阵营分崩离析。1990年，世嘉社长中山隼雄亲自致电任天堂在美国的头号软件商合作伙伴Acclaim。Acclaim的主席Jim Scoroposki与CEO Greg Fischbach决定与任天堂方面进行磋商，出人意料的是，美国任天堂的荒川实与霍华德·林肯对于这家重要合作伙伴的叛逃竟不以为意。在德国一家饭店愉快地共进晚餐之后，Acclaim开始正式为MD开发游戏。任天堂并非对Acclaim的叛逃"去者不追"，只是当时的环境决定了任天堂无论如何努力也无法力挽狂澜。第三方不可能对世嘉55%的市场份额视而不见，其后的几年时间里，Konami、Tecmo、Taito等相继加盟MD，甚至Capcom和Square这两家核心伙伴也开始产生异心。

尽管如此，凭借NES多年努力打下的江山，1991财年任天堂仍然卖出了340万台SNES，超过了MD。不过MD毕竟有着提前两年的时间优势，因此其用户基数仍然高于SNES。1992年，世嘉在很多方面都有明显优势，包括主机价格和游戏数量。SFC处理器速度不足的缺陷开始暴露。由于CPU速度不足，SFC对于高速图形卷轴的处理能力无法赶上MD，因而在动作游戏方面处于劣势，而这对于以动作游戏为绝对主流的美国市场显然是不能容忍的。虽然在日本有大批RPG作为坚强支柱，然而在美国此类游戏几乎毫无影响力。为了体现MD的优势，世嘉投入了有史以来最具攻击性和挑衅意味的广告宣传活动，大力宣扬MD与SNES相比在处理器速度、游戏丰富程度上的优势。当时世嘉在中学生中是"酷"的标志，而SNES则代表着"幼稚"。索尼的市场调查人员曾经做过一个调查，结果发现很多拥有SNES的青少年都羞于承认他们家中有SNES。

根据NPD Group的数据显示，1992年SNES的销量是560万台，比MD高10%。不过世嘉的用户基数和软件销量仍然比任天堂高。到了1993年，MD在美国开始正式超越SNES，占据市场份额达65%。

任天堂没能守住美国市场为其今后家用机业务的全面溃退埋下了祸根。1994年SS、PS等次世代主机上市时，任天堂的实力已经被大大削弱，市场垄断地位的丧失使其对第三方的牵制力大不如前，对卡带媒体的错误选择以及上市时间的再次失算，这接二连三的失策让辉煌一时的任天堂帝国终于不堪重负，只能在孤立无援的N64孤岛上独享寂寞的滋味。

在美国市场沦陷的同时，SFC在日本绽放出空前的最强光辉。1994～1996年间，SFC上出现了大批超一流的大作。任天堂用它最后的市场霸主地位为玩家带来了一个2D游戏最后的梦幻国度。在离开任天堂投奔次世代的最后时刻，各第三方奉献了令人永远铭记的传世经典，为所有喜爱RPG的玩家留下了最美妙的回忆……



▲MD的这个广告直接与SNES进行比较，广告上写着"其他家伙(的游戏)可堆不了这么高"。

SFC日本百万大作销量榜

排名	游戏名	发行商	发售时间	销量
1	超级马里奥赛车	任天堂	1992年8月27日	382万
2	超级马里奥世界	任天堂	1990年11月21日	355万
3	勇者斗恶龙VI	Enix	1995年12月9日	319万
4	超级大金刚	任天堂	1994年11月26日	300万
5	街头霸王II	Capcom	1992年6月10日	290万
6	勇者斗恶龙V	Enix	1992年9月27日	279万
7	最终幻想VI	Square	1994年4月2日	255万
8	最终幻想V	Square	1992年12月6日	245万
9	超级大金刚2	任天堂	1995年11月21日	221万
10	超级马里奥全明星	任天堂	1993年7月14日	212万
11	街头霸王II Turbo	Capcom	1993年7月10日	210万
12	超时空之钥	Square	1995年3月11日	203万
13	超级大金刚3	任天堂	1996年11月23日	177万
14	耀西岛	任天堂	1995年8月5日	177万
15	超级噗哟噗哟	Banpresto	1993年12月10日	170万
16	圣剑传说2	Square	1993年8月6日	150万
17	超级马里奥RPG	任天堂	1996年3月9日	147万
18	龙珠Z 超武斗传	Bandai	1993年3月20日	145万
19	最终幻想IV	Square	1991年7月19日	143万
20	勇者斗恶龙III(复刻)	Enix	1996年12月6日	136万
21	浪漫沙加3	Square	1995年11月11日	130万
22	超级街头霸王II	Capcom	1994年6月25日	129万
23	Derby Stallion III	ASCII	1995年1月20日	120万
24	龙珠Z 超武斗传2	Bandai	1993年12月17日	120万
25	浪漫沙加2	Square	1993年12月10日	117万
26	塞尔达传说 众神的三角力量	任天堂	1991年11月21日	116万
27	勇者斗恶龙I·II(复刻)	Enix	1993年12月18日	115万
28	Derby Stallion '96	ASCII	1996年3月15日	110万
29	卡比超明星	任天堂	1996年3月21日	110万

SFC的模拟

1998年初又出现了……ES：这两个模拟器在很长时……



▲这是SFC末期任天堂推出的迷你版主机，在美国叫做"SNES2"。

▲这是超任的欧版机，造型与日版基本相同。

▲这就是超任的美版"SNES"。

一流大作百花齐放 任氏帝国最后辉煌

由于美国市场被MD占据主动权，SFC的全球销量只有4910万台，远低于FC的6291万台。不过SFC在日本仍是几乎处于垄断地位，销量为1717万台，接近当初的FC。虽然当时任天堂与第三方的关系开始交恶，不过SFC毕竟是日本惟一的主流主机，因而毫无疑问地集结了日本大多数第三方游戏商的一流大作。由于当时SFC的卡带造价极高，不少游戏的售价在1万日元以上。为了让玩家接受这样的高价，游戏厂商只能尽力采用精品战略，让自己的游戏有更高的含金量，这或许是SFC大作如云的主要原因。

日本SFC游戏全球累计销量榜TOP20

排名	游戏名	发行商	销量
1	超级马里奥世界	任天堂	2061万
2	超级马里奥全明星	任天堂	1055万
3	超级大金刚	任天堂	930万
4	超级马里奥赛车	任天堂	876万
5	超级街头霸王II	Capcom	630万
6	超级大金刚2	任天堂	515万
7	塞尔达传说：众神的三角力量	任天堂	461万
8	耀西岛	任天堂	412万
9	街头霸王II Turbo	Capcom	410万
10	超级大金刚3	任天堂	351万
11	最终幻想VI	Square	342万
12	杀手学堂	任天堂	320万
13	勇者斗恶龙VI	Enix	319万
14	星际火狐	任天堂	299万
15	F-Zero	任天堂	285万
16	勇者斗恶龙V	Enix	279万
17	最终幻想V	Square	245万
18	马里奥画笔	任天堂	231万
19	超时空之钥	Square	231万
20	超级马里奥RPG	任天堂	214万

超任上的马里奥家族

游戏史上地位最显赫的马里奥家族在SFC上创造了超过5000万套的销售奇迹，在十几年后的今天，这样的销售数字是所有顶尖系列都望尘莫及的。从某种程度上来说，《马里奥》的兴衰正是任天堂兴衰的写照，对比《马里奥》在FC时代的销量和如今的销量，就可以大致了解任天堂在家用机市场地位的变迁。

《超级马里奥世界》

与FC上的前作相比，《超级马里奥世界》的革新程度其实并不是很高，不过由于是SFC上的游戏，因此在影音效果方面有了很大的进步。更重要的是本作引进了小恐龙耀西这个新角色，并且在本作之后迅速窜红，几年后就在《耀西岛》中当起了主角，获得了全球412万套销量的出色成绩。本作的推出让宫本茂成为日本第一位获得"日本文化艺术设计大奖"的游戏制作人。



全球销量两千万的神作

《超级马里奥金明星》

一款炒冷饭的游戏居然能卖到1000多万套！也只有任天堂的全盛期和马里奥的名气能创造这样的奇迹。《马里奥全明星》是一款合集型游戏，收录了FC上的多款《马里奥》相关游戏，并且利用SFC的性能改良其画面效果。游戏中还加入了原作中被删节的"失落的关卡"。



史上最畅销超级冷饭

《超级马里奥赛车》

由任天堂授权Intelligent Systems制作的《超级马里奥赛车》利用了SFC的放大缩小机能，游戏卡带中内置DSP1芯片，使用浮点运算技术提高了旋转和缩放效果，营造出伪3D的画面背景。本作将道具、互相陷害等有趣玩法引入到赛车游戏中，在当时创下了赛车游戏销量的最高记录。



任天堂最强赛车游戏

《马里奥RPG》

到了SFC的晚年，任天堂为了挽留第三方开始向合作伙伴提供"马里奥"相关游戏的制作权。《马里奥RPG》诞生于任天堂与Square关系最紧张的时期，结果这款由宫本茂与Square的藤冈千寻合作开发的游戏，为Square与任天堂长达十年的密切合作关系划上了句号。该作开发过程中有SGI提供技术支持，采用了类似于《超级大金刚》的CG技术，并且在卡带中内置了SA-1芯片，画面效果十分惊人。



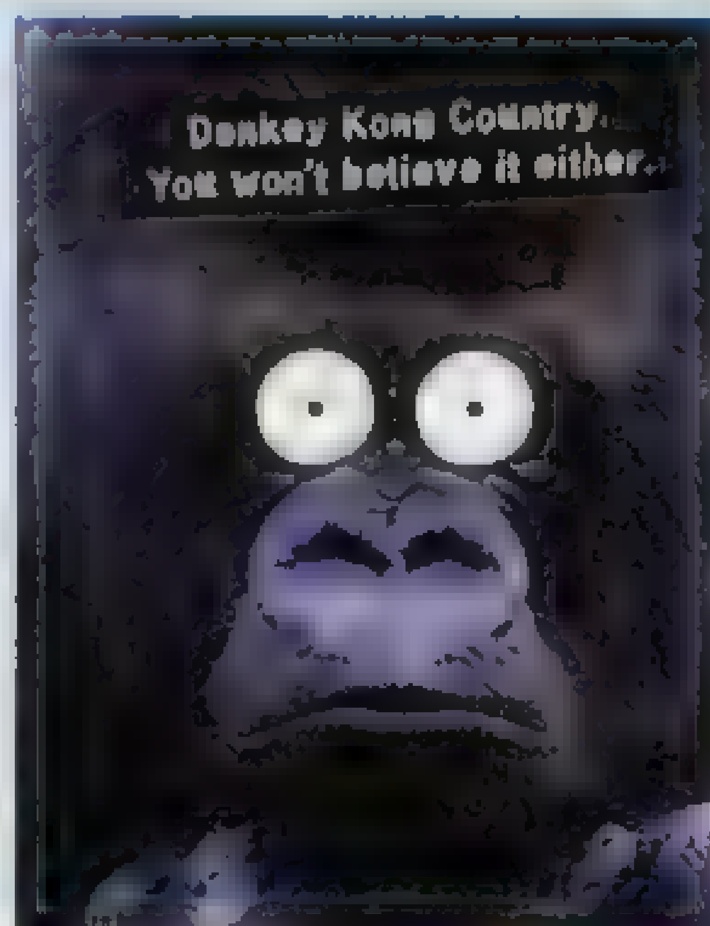
昔日盟友的最终遗作

《超级大金刚》

正如日本的Square和Enix一样，在1990年代，任天堂在欧洲最重要的合作伙伴是Rare。美国任天堂总裁荒川实在视察欧洲时发现了Rare这家极具实力的制作室，于是决定对其进行扶持。1993年，Rare研发的CG技术得到了任天堂高层的关注，宫本茂等人决定向其授予"大金刚"这一重要角色的使用权，并且宫本茂还绘制了大金刚的新形象。《超级大金刚》就这样诞生了。

《超级大金刚》有着媲美32位机的画面表现力，Rare与SGI合作研发了ACM高级电脑建模技术，使得SFC具备了处理CG贴图的能力。在《超级大金刚》诞生之前，这样的画面效果是人们无法想象的。此外《超级大金刚》本身在关卡设计上也有很多亮点，内容极其丰富，奖励关卡多达100个。不过或许是因为该作的起点太高，其后的两款续作都无法做出太大突破。


发挥SFC究极实力



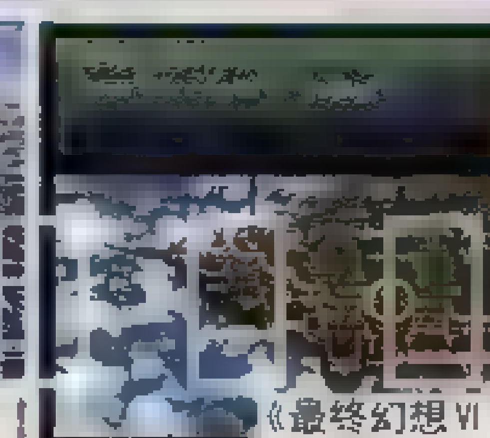
◀美版《超级大金刚》的广告简单而有趣。


《马里奥RPG》


《超级马里奥赛车》


《街头霸王II》


《F-Zero》


《最终幻想VI》


《最终幻想V》


《勇者斗恶龙V》

《杀手学堂》

Rare的CG技术发挥得最出神入化的游戏并非《超级大金刚3》，而是这款《杀手学堂》。表面上这是一款模仿《致命格斗》的游戏，然而无论是画面表现力还是手感，本作都要出色得多。《杀手学堂》的画面水准完全达到了同时期PS游戏的水准。游戏系统方面，各人物个性十足且平衡性极佳，复杂的连续技也极具研究价值，并充满快感。

SFC最强画面





《星际火狐》

Argonaut公司开发的SuperFX芯片是对SFC 3D性能的补充，将其添加到游戏卡带中，就可以使用多边形、材质贴图、光源等3D图形技术展现出真正的3D画面。后来Argonaut还推出了SuperFX2芯片，使用两颗运行频率各为10.5MHz的SuperFX内核。《星际火狐》是第一款使用SuperFX芯片的游戏。虽然画面中每个物体的多边形数都不会超过12个，3D的画面仍然带来了全新的可能性。

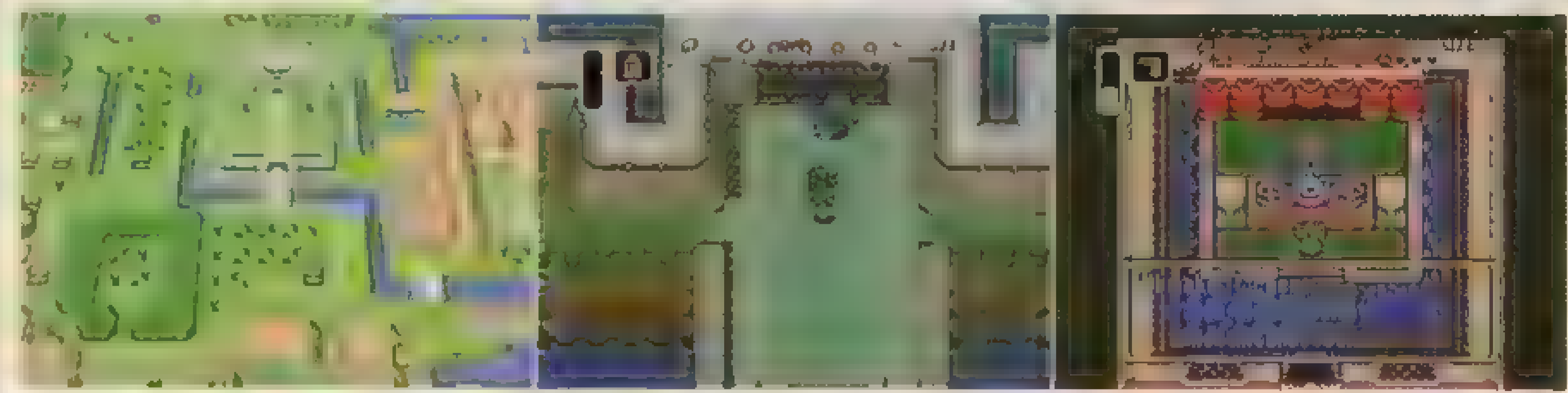
超任的3D技术结晶



《塞尔达传说 众神的三角力量》

作为庆祝SFC发售一周年而推出的《塞尔达传说 众神的三角力量》获得了日刊39分的超高评价，是所有SFC游戏中评价最高的一款。这款游戏基本形成了《塞尔达传说》2D版的完整形态，以至于至今都没有多大突破。本作采用了不少电影化的叙事手段，剧情也颇具深度。《塞尔达》惯有的探索的乐趣在本作中被发挥到了极致，并且增加了跳跃、游泳等动作。

守护海拉尔大陆的诸神之遗产



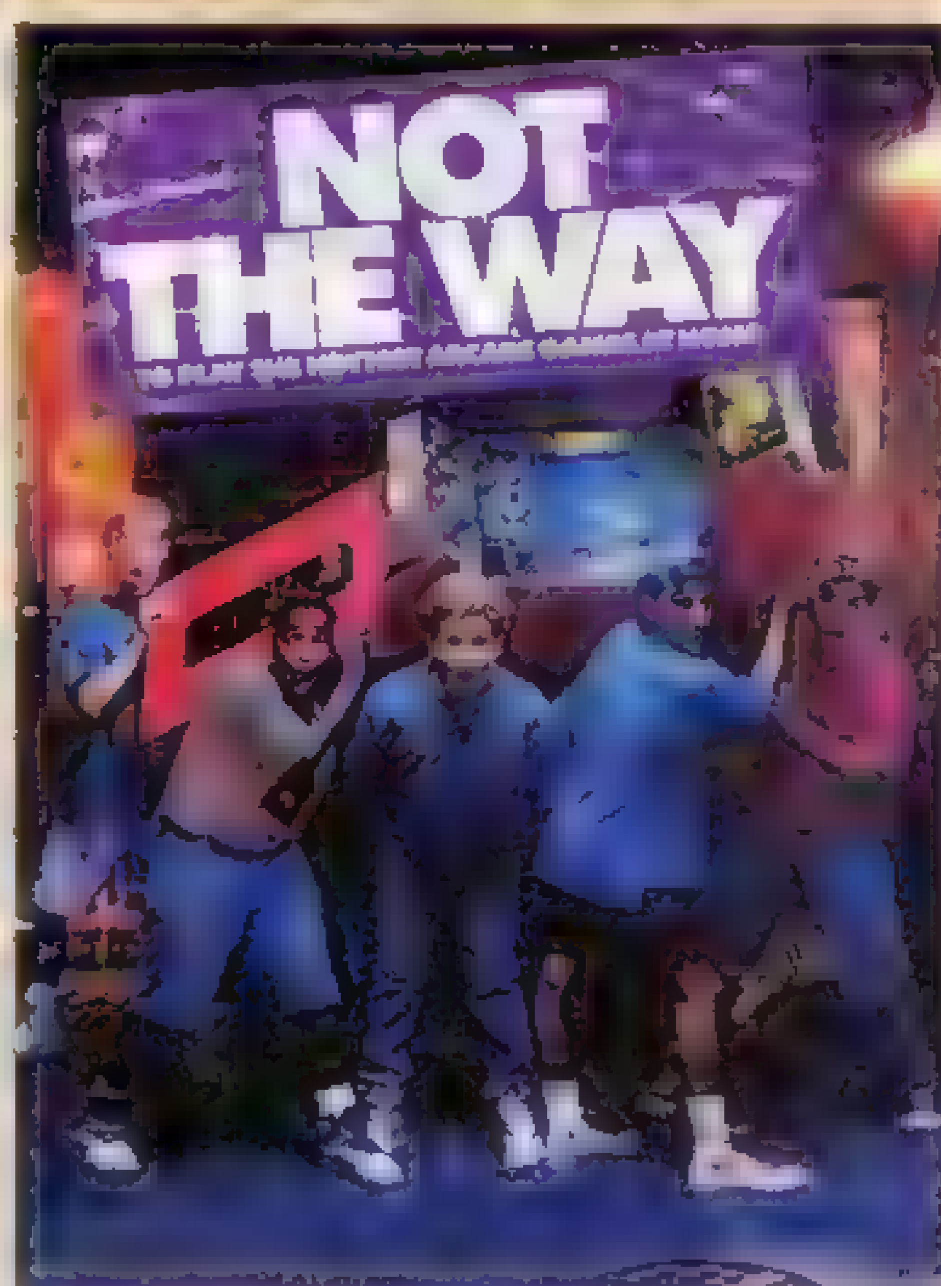
《F-Zero》

任天堂制作《F-Zero》并将其作为首发游戏之一的原因，或许是为了压制世嘉在“速度”方面的强力宣传。虽然SFC的处理器速度有限，《F-Zero》却利用缩放和旋转性能营造出的伪3D空间实现了疯狂的速度感。游戏中有15条赛道，虽然画面简单，却足以让玩家在疾驰的快感下忘记画面的不足。

让人头皮发麻的速度感



《街头霸王II》



▲Capcom当时投入了一场以“将街机游戏搬回家”为主题的宣传活动，以《街头霸王II》相关系列为主打，引起了极大的轰动。

SFC上的《超级街头霸王II》和《街头霸王II Turbo》总销量超过1000万套，对于一款格斗游戏而言，这样的成绩是空前绝后的 至少在很长一段时间内我们恐怕都很难看到这种等级的格斗游戏。当时由于家用机的性能已经逼近街机，因《街头霸王II》而在街机市场风光无限的Capcom便以“家中的街机游戏”为口号，将知名街机游戏尽数移植到家用机上。《街头霸王II Turbo》是SFC上第一款20MBit的游戏，被认为是该系列有史以来移植度最高的作品。而《超级街头霸王II》至今仍保持格斗游戏最高销量的宝座。

格斗游戏巅峰之作




《勇者斗恶龙Ⅵ》



《圣剑传说2》


《浪漫沙加3》


《幻想传说》


《皇家骑士团2》


《龙战士2》


《星之海洋》

幻想的梦之舞台 RPG的盛世王朝

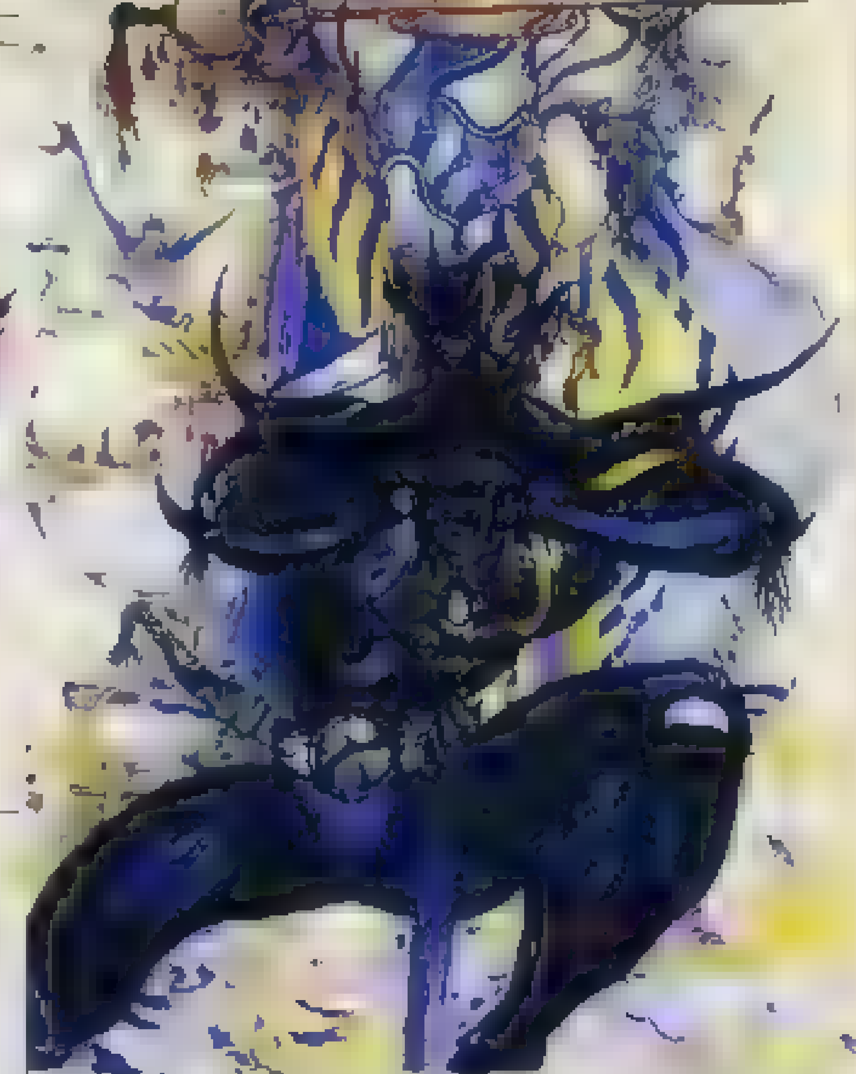
SFC之所以被一些玩家视为游戏历史的"黄金时代"主要原因就在于RPG。RPG之所以成为日本游戏市场的主流，在很大程度上应归结为SFC的功劳。SFC虽然卷轴速度不够快，但内存和显存远高于MD，并且其四层卷轴处理能力与7种图形处理模式都使得SFC能够呈现极为精细的图形。对于图形精致度要求较高，而对卷轴速度几乎没有要求的RPG就成了SFC最适合的游戏类型。SFC游戏高昂的售价也使得内容较充裕、游戏时间较长的RPG成为玩家的首选。SFC因此成为有史以来最适合RPG的游戏平台。

《最终幻想IV》

《最终幻想IV》最初是打算在FC上推出的，开发中途才转移到SFC平台，因此本作的画面效果对于SFC来说略显简单。本作首次引入了ATB即时战斗系统，大大增强了战斗的紧张感，并且队伍可出场战斗的角色达到了前所未有的5位。该作获得了1991年日本家用游戏综合大奖、第一届SFC游戏评选最优秀作品奖，以及1991年度最佳剧本奖、背景音乐奖和RPG奖。



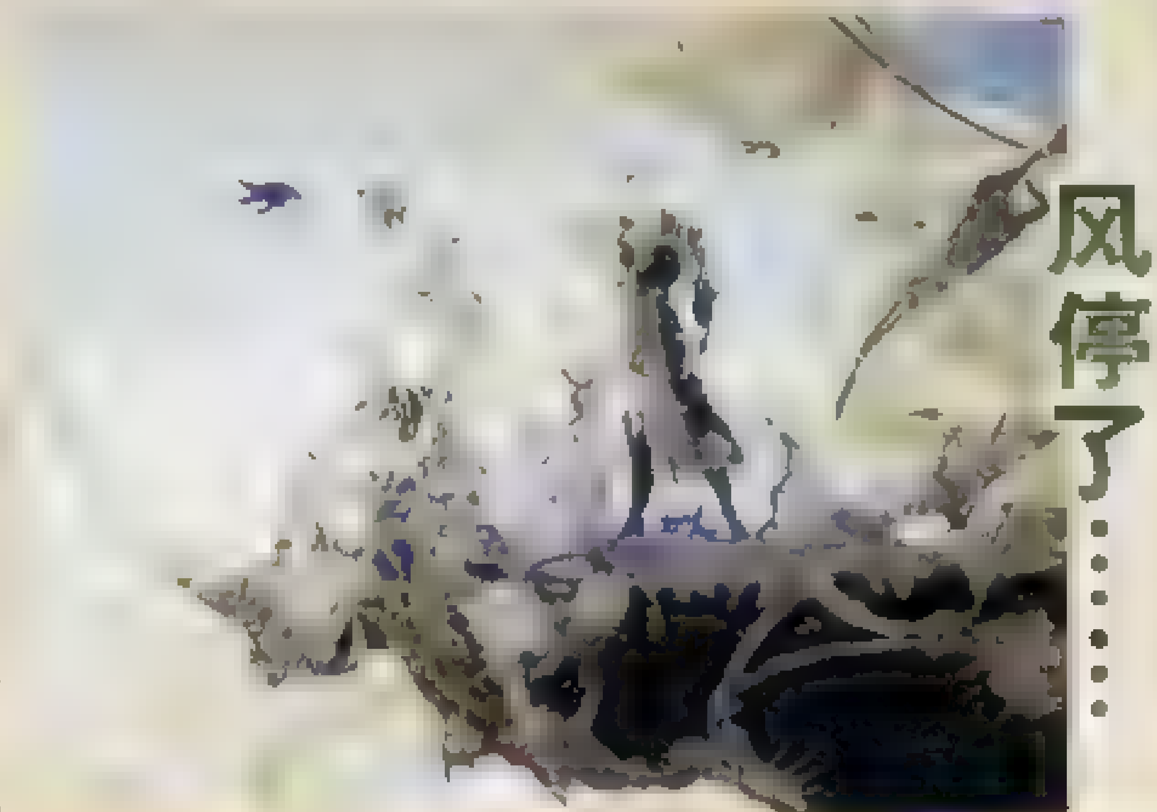
▲由于之前两作没有在美国推出，《最终幻想IV》的美版名为《最终幻想II》。



月之核里的最终决战

《最终幻想V》

从《最终幻想V》开始，《FF》开始正式与《DQ》并肩而立。北濑佳范从本作开始挑起大梁，其出色表现令人刮目相看。ATB系统得以继承，并且可以看到ATB槽。游戏中引入了通过战斗获得AP值习得技能的Ability System。转职系统是本作的最大特色，总共有多达22种职业。

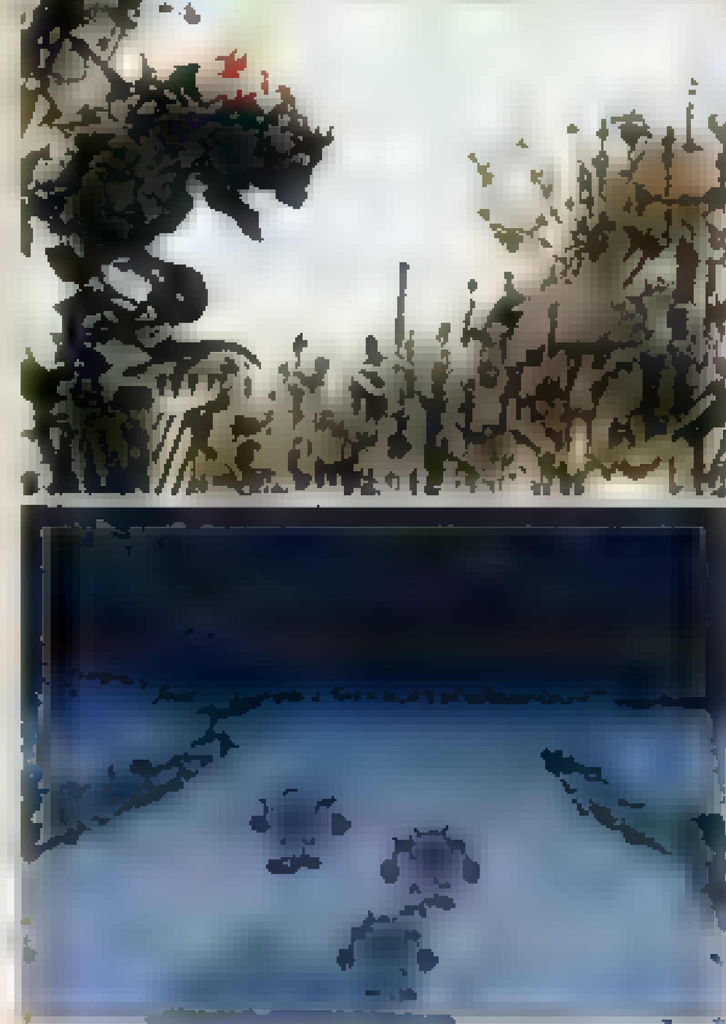


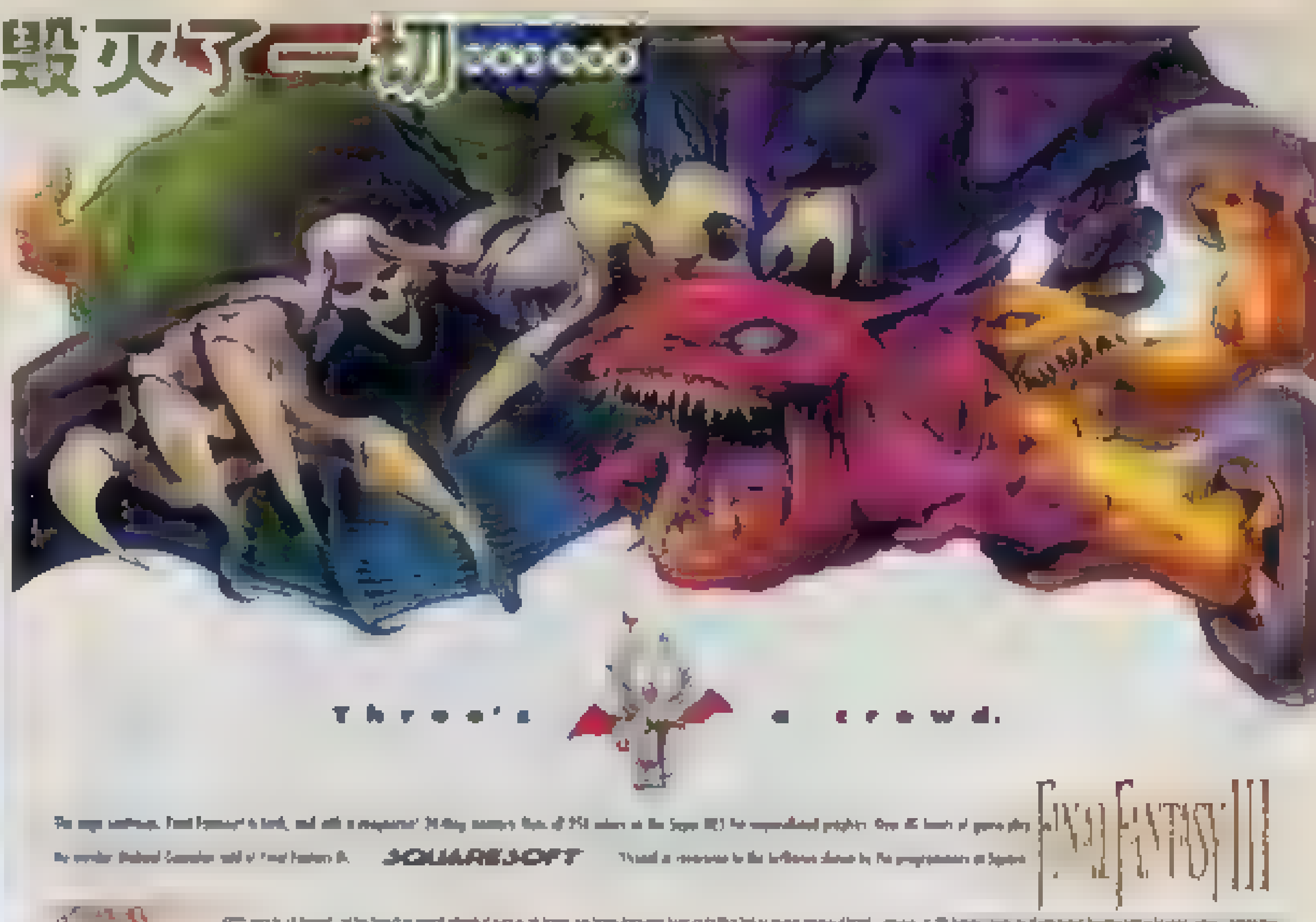
风停了……

《最终幻想VI》

毫无疑问，《最终幻想VI》是《FF》在2D时代的顶点。利用伪3D技术制作的片头突破了人们对SFC性能的理解，具有极强的电影化感觉。本作的剧情也探讨了很多成人化的问题，人物性格非常丰满。游戏中还设计了很多迷你游戏，并且会对剧情产生影响。

一千年前魔大战毁灭了一切……





▲由于《FFV》没有在北美推出，《最终幻想VI》的美版成了《FFIII》 其销量达到了81万套。

《勇者斗恶龙V》

《天空的新娘》这一副标题与本作加入的"结婚生子"的概念有关，玩家可以在女主角和其他人之间选择一名女子结婚生子。虽然以SFC的机能来说本作画面相对简单，不过战斗画面总算有了漂亮的背景。并且本作首次采用了交响乐表现《DQ》那雄浑的主旋律。

天空的新娘



《勇者斗恶龙VI》

《勇者斗恶龙VI》上市时已经是SFC的晚年，因此该作终于摆脱了《DQ》一贯的朴素风格，画面相当华丽。本作的转职系统多达16种职业，双重平行世界的设定为剧情增加了深度。不过本作难度较高，不仅遇敌率高，敌人的能力值也明显偏高。



幻之大地

《超时空之钥》

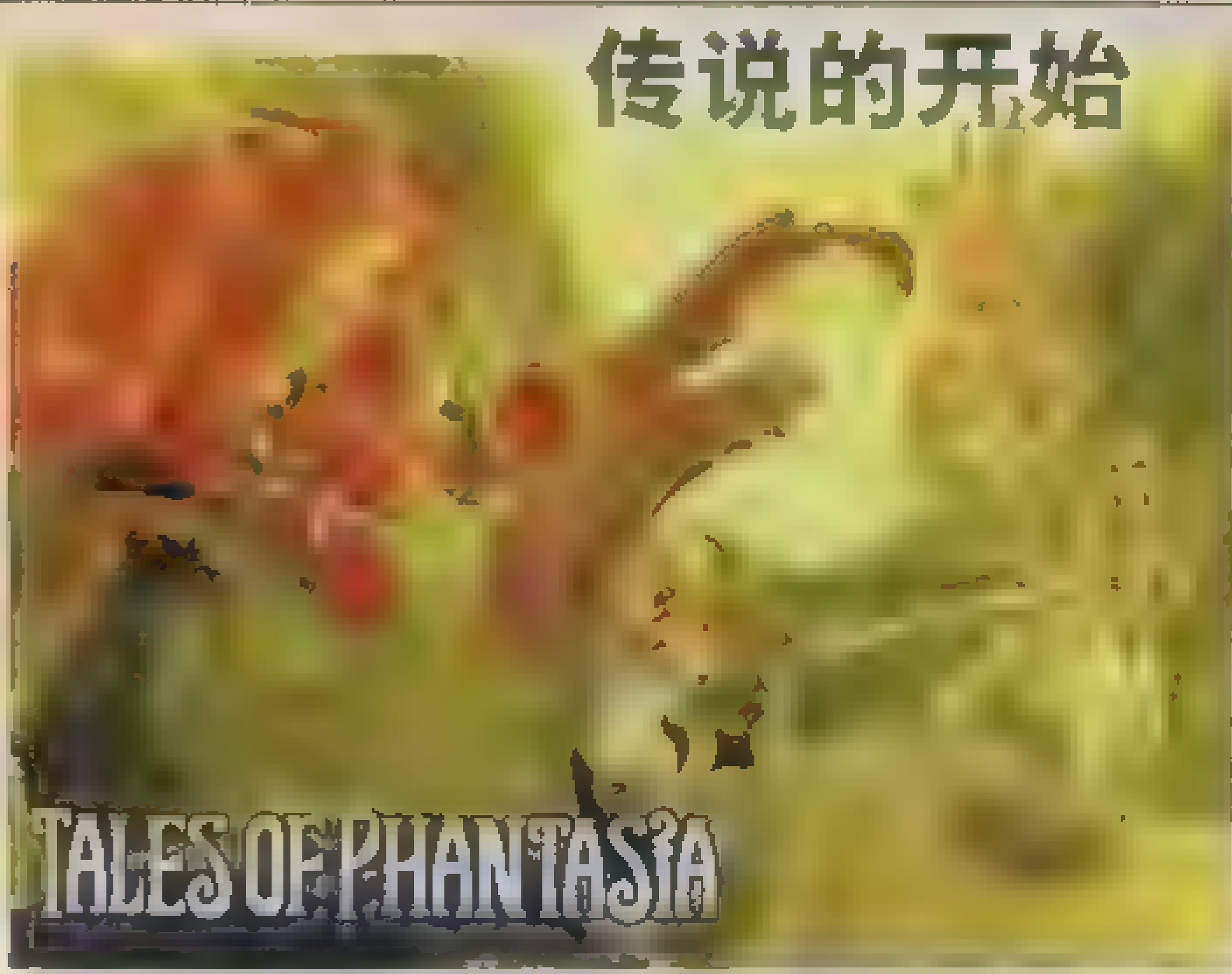
SFC时代制作阵容最强大的游戏当数《超时空之钥》，在任天堂的撮合下，Square与Enix这两家劲敌从本作开始结下渊源。坂口博信总指挥、堀井雄二撰写剧本、鸟山明担当人设、光田康典创作音乐……《超时空之钥》完全可说是RPG历史上的一座里程碑。本作的画面表现力在SFC上也可说是数一数二，跨越多重时空的复杂剧情和电影般的镜头运用引人入胜。不仅是在日本，本作在欧美也有大批拥护者，之前甚至有狂热玩家将其进行全3D化重制，可惜遭到了S E的封杀。

梦幻阵容打造的传世经典



《幻想传说》

48MBit的SFC最大容量是本作的最大卖点，一款SFC游戏居然穿插有真人演唱的主题曲，这对于很多玩家来说都是无法阻挡的诱惑。藤岛康介的人设、知名歌星吉田由香里的演唱都让本作增色不少，格斗游戏般的战斗系统也颇具新意。可惜当时RPG大作实在太多，生不逢时的《幻想传说》销量只有20万套。



传说的开始

《星之海洋》

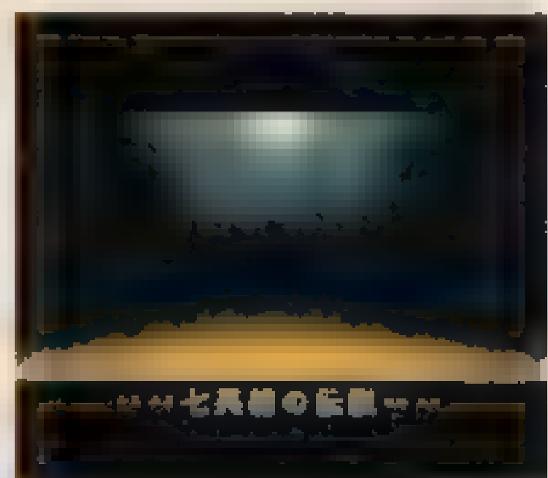
Enix的技术力一直为人所诟病，不过《星之海洋》是一个例外。SFC上仅有的两款48MBit游戏一个是《幻想传说》，还有一个就是《星之海洋》，而这两款游戏实际上也是系出同源。Wolf Team开发组的二位主要创作人员在《幻想传说》开发末期成立了Tri Ace，开始开发《星之海洋》。这款游戏可说是Enix代理的SFC游戏中技术力最为突出的一款。

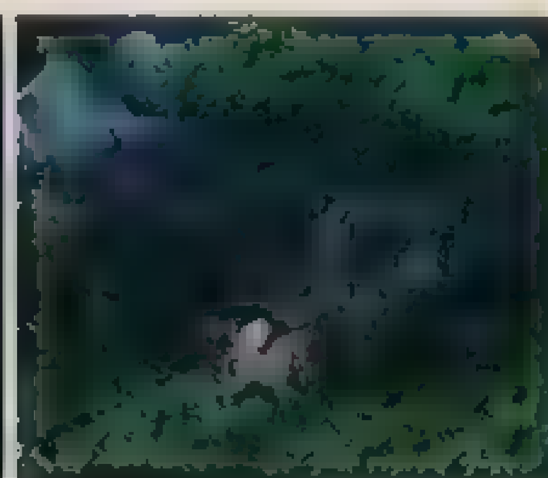
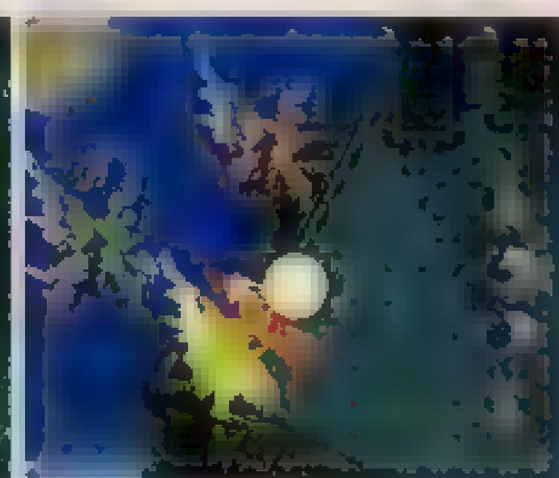


48MBit的感动

《浪漫沙加》

《浪漫沙加》在SFC上的第一作销量就达到了98万套，其后的两款续作更是逐步攀升。《浪漫沙加》第一作在平衡性上有很多缺陷，遇敌率过高、敌人过于强大是本作的最大失误。其后的《浪漫沙加2》则是由不同的团队开发，甚至坂口博信、北濑佳范等也参与制作，其风格有了很大的转变。从本作开始，"《沙加》系列"系统复杂而多变的特性被确定了下来。到了《浪漫沙加3》，该系列发展到了顶点。游戏充分利用了SFC的性能，有很多令人印象深刻的经典场面。而在系统上，治国系统、商会经营等经济模拟系统都体现了专业SLG的战略性。



系统多变的浪漫传说

《火焰之纹章》





对"火纹迷"来说，SFC是一个值得永远怀念的黄金时代，《776》、《纹章之谜》和《圣战的系谱》这三大经典令人回味无穷。《圣战的系谱》是"《火纹》系列"人气最高的一作，也是1996年最佳SFC游戏的第二名，仅次于《勇者斗恶龙VI》。气势恢弘的剧情、国与国之间的大决战都表现了大作风范。1994年发售的《纹章之谜》同样有着极高影响力，获得了日刊36分的高评价，销量也达到了75万套。


S·RPG史诗巨献

《皇家骑士团》

《皇家骑士团》的剧情蓝图来自游戏鬼才松野泰已在大学期间构思的小说《奥伽战争传说》。这款游戏在没有大型发行商支持、没有广告轰炸的情况下，凭借自身的实力获得了40多万套的出色销售成绩，也因此让人们认识了松野泰已这位才华横溢的制作人。其后的续作制作时间长达3年，在系统和剧情上都臻至完美。该作发售后不久，松野泰已就被挖到了Square，投入PS《最终幻想战略版》的开发。



奥伽战争的传说

《圣剑传说》

《最终幻想》、《浪漫沙加》和《圣剑传说》是早期Square的三大支柱，在GB上大获成功后，《圣剑传说》终于在1993年推出了SFC的续作。这款动作RPG克服了SFC卷轴速度不足的弱点，利用四层背景卷轴处理能力制作出充满迫力的画面效果。其后的《圣剑传说3》在各方面都超越了前作，可惜由于错过了销售旺季，销量只有80万套。


探索玛娜的秘密

《龙战士》



龙族的百年大战

SFC时期RPG所向披靡，连忙于《街头霸王》和各种动作游戏的Capcom也来凑热闹。《龙战士》的领衔制作人就是《街霸》的船水纪孝。Capcom试图以本作挑战《DQ》，可惜其销量只有50多万套。不过随后的续作在美日两地获得了总销量110万套的出色成绩。

谨祝超任十五周年生日快乐!

文 阿迪、Soul Reaver
协力 阳光育成计划成员 RX

魔鬼和天使并存 善与恶交织纠缠

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES

攻略図解 GUIDE THROUGH

这世间上有许多东西，你我都曾共同拥有，但唯一经久不变的，只有时间。人生数十年，弹指一挥间，这一生中有谁曾见过时间的真面目？时间，或许是一条静静流淌着的长河，亦或许是狂风暴雨中的大海，而在这浮浮沉沉之中，抉开命运的迷雾，其实时间的真面目就在你的眼前。人生似梦，时如砂，每个人所看到的时间的真面目是什么，这都仅是由那砂子的份量决定的。《波斯王子》系列"砂之三部曲"为我们讲述了一个前所未闻的故事，就像古老神秘的波斯民族一样，往往在不经意间流露出对人生深刻的哲思妙想。

自古正邪难两立 王者天下从无双

波斯王子3 王者无双	Ubisoft	ACT
多机种	Prince of Persia: The Two Thrones	2005年12月1日

波斯王子行动手册



黑暗王子的操作补充	
△	链刃攻击　走壁或跳跃时用链刃抓住攀附物体。
○	连打为旋转攻击
备注：黑暗王子无法从敌人处拾得跌落的副武器，因为他有自己专属的副武器——链刃。	

砂之门与时之力

在这第三次时间冒险中，波斯王子的时间能力必须从一共9处的砂之门获得。每一处砂之门都会有重重守卫，其中有种红色盔甲戴牛角盔的敌人，他是该处砂之门的小队长——砂之守卫。如果被他发现了的话，他会跑向砂之门，然后召唤出与砂之门上的砂团数目相等的普通敌人。如果形势危急的话，首先得解决砂之守卫。一般来说，9处砂之门都有办法将其守卫全部速杀。如果各位读者认为有必要的话，我们会在下期再刊登砂之门守卫全速杀的内容。希望大家能够通过各种联系方式向我们反馈您的意见。至于大家熟悉的时间能力，在本作中依然还是老一套，在此就不赘述了。不过注意沙之风暴的时之砂消耗量是4格，这是不到万不得已时都不会拿出来的杀手锏。

速杀系统

本作新增的速杀系统（Speed Kill System）使战斗得到了进化。因为要寻找最佳的速杀时机和位置，玩家往往需要一定时间的思考。除了大部分的杂兵以外，速杀还是对付BOSS的主要手段。除了第二章的砂魔女护卫外，所有的BOSS战都要运用到速杀。熟练运用速杀后会使得游戏时间减少，也让波斯王子的战斗变得更有效率。

波斯王子的速杀 眼明手快

使用正常状态下的王子接近敌人，当屏幕产生光芒特效时，就可以按△使用速杀。按□的时机在于匕首发光的一瞬间，根据敌人的种类强弱不同，速杀的时机也不尽然。但通常的规律是：敌人体力越高，所需的速杀次数越多。敌人能力越强，匕首发光的有效时间越短。比如，初期最弱的弓箭手只需要1刀，而后期的强力杂兵则需要5刀。



黑暗王子的速杀 链刃绞杀

相对于正常状态下的王子来说，黑暗王子的速杀就比较简单了。黑暗王子接近敌人发动速杀的操作和波斯王子是一致的，不过速杀的过程中并不需要精神高度紧张地盯着屏幕，而是当黑暗王子的链刃缠上敌人的脖子时，快速连点△键就能将敌人绞杀。


▲黑暗王子的速杀方式正好符合了其残暴、好斗的性格特点。

波斯王子的第三次时间冒险

序幕

在海上航行的[illegible]里，王子无时无刻都在想念着自己的故乡[illegible]自己的王国，而在此刻，巴比伦已经近在咫尺了。王子站在船头，等待着巴比伦出现在自己的眼前。他握着手中的时之纹章，[illegible]去的种种不禁感慨万千。他用自己双手改变了自己的命运，拯救了时之女皇凯琳娜。在他把时之纹章沉入[illegible]，身后传来了凯琳娜声音。



"王子，在所有可能发生的未来里，[illegible]么做的结果肯定会改变某些事情。"

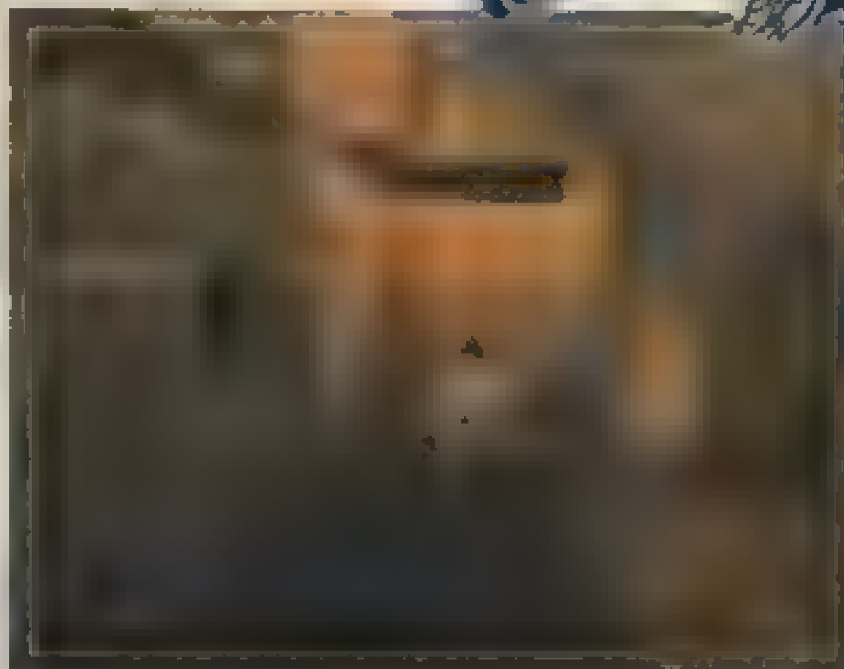
"[illegible]，凯琳娜，我不会让任何人伤害你与巴比伦，我向你发誓。[illegible]，我们快要到家了。"

但出现在两人面前的不是繁荣的巴比伦，而是战争。迎接王子的不是他的子民，而是如雨般倾下的箭矢。船被投石击沉了，王子随着甲板的碎片飘浮到了岸边，而凯琳娜却被侵略者带走了。为了找出发动战争的元凶和救出凯琳娜，王子朝着巴比伦王宫进发。

Chapter 1 时间女皇之死

城墙

在屏幕左侧攀上高处，然后利用走壁和跳跃来到城内，在2根柱子处左右跳跃，来到最高的平台处再从右侧的平台跃到柱子的最高处。然后不要直接朝对面的平台跳，而是跳至平台左侧的石槽处。走壁来到下一个落脚点，然后攀上高处的石槽，翻过城墙后来到记忆点。



街道



从右侧的梯子来到2F取得匕首，利用速杀解决1个敌人。从平台右侧的柱子来到下层，再用速杀解决1个敌人。然后走壁来到敌人位置对面的平台，攀上石槽来到该处右侧的平台。注意平台下的守卫会来回巡逻，把握时机落地使用速杀。【图1】



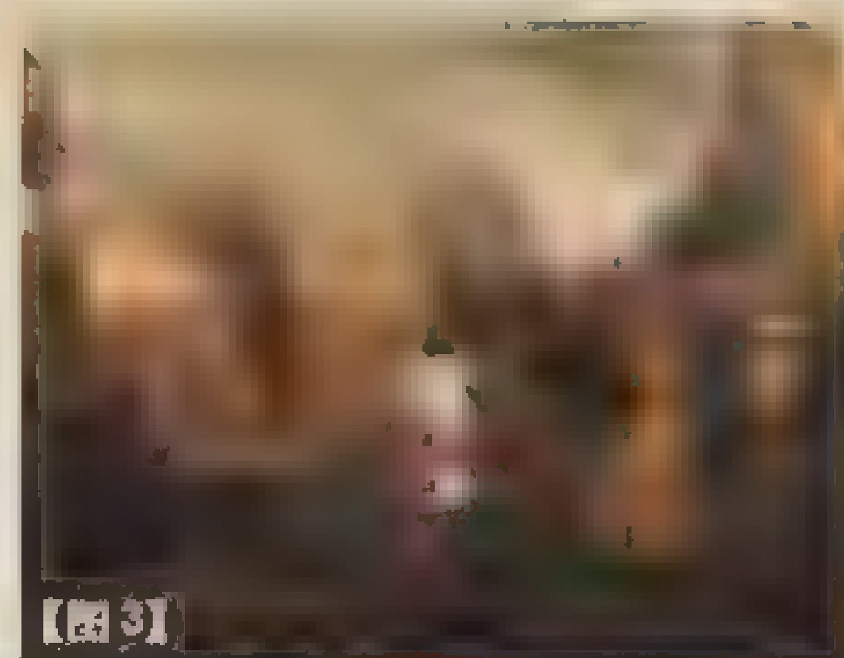
【图2】

利用红色绸带滑下地面，解决3个守卫后进入尽头的房间。利用2个梯子来到2F，然后利用反跳来到对面高处的台阶，最后从梯子离开房间【图2】

拾起守卫的武器就可以使用双刀作战，正面解决另一个守卫后，走壁反跳然后从梯子处攀过城墙。【图3】



【图1】



【图3】



对付第一个弓箭手时，可以先走壁来到对面的台阶处，此时会出现速杀的提示。【如图】

从地面的门处落至下一层，此处有2名守卫。注意利用持剑守卫回身背对王子之际，就可以上前使用速杀。弓箭手也请如法炮制。

从弓箭手处的窗户继续前进来到记忆点。

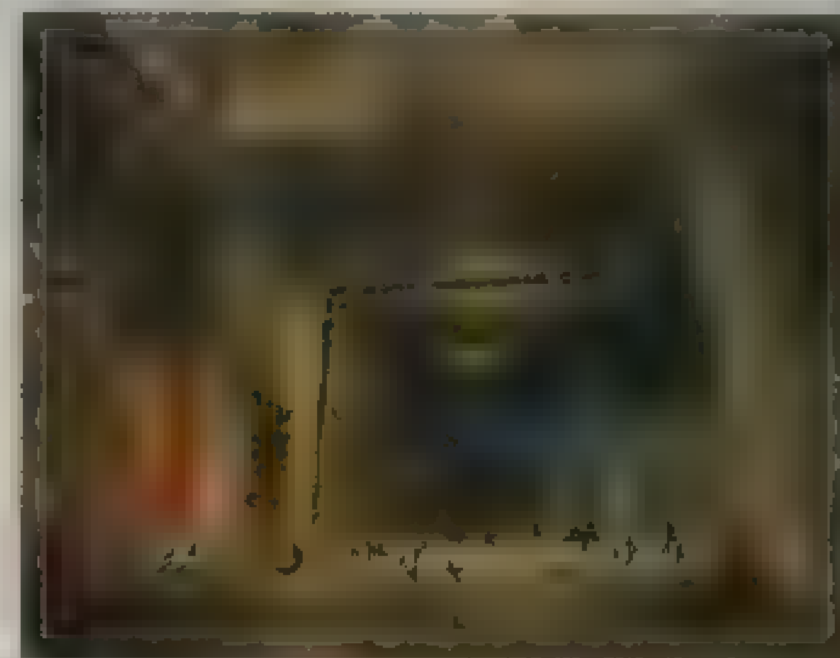
海港

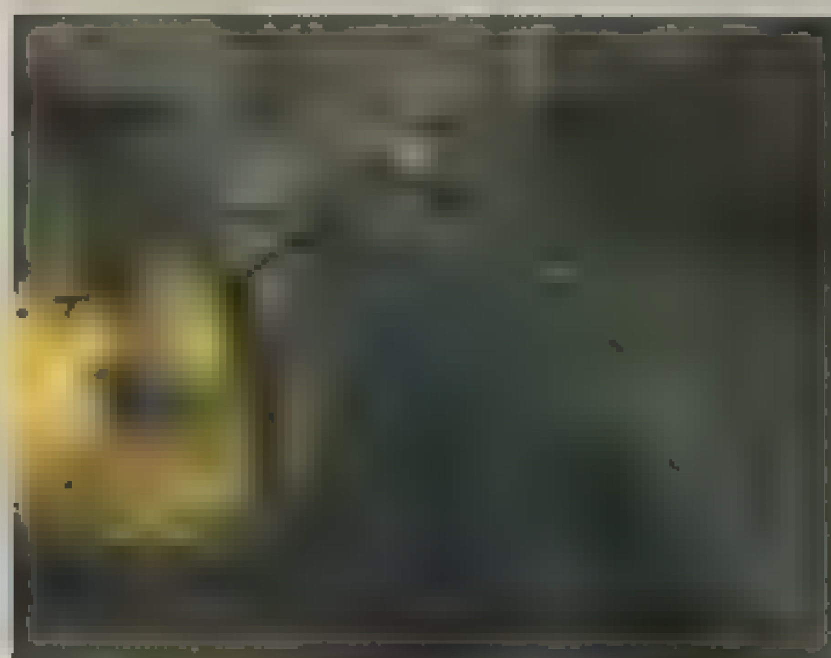
走壁来到对面的木台，王子会看到凯琳娜被两个士兵拖走。在贴壁的台阶处按○改为攀附后继续前进，跃过一处平台后翻滚进入房间。

跳到对面的木条上，落到靠近地面的木条时可以发动速杀，解决了1个守卫后，继续发动速杀解决另一个弓箭手。【如图】

从弓箭手右上方的通道利用反跳攀上高处木条，然后继续前进来到狭缝处，落下地面解决2个守卫。

利用木条跃至左侧的狭缝，来到最高处利用平台对面的木条跃至另一个狭缝处。落下后，换一下方向就会出现速杀提示。在游戏的初期，系统会频繁地在画面上为玩家给出相关的提示。不妨静下心来看看画面上的文字内容。【如图】



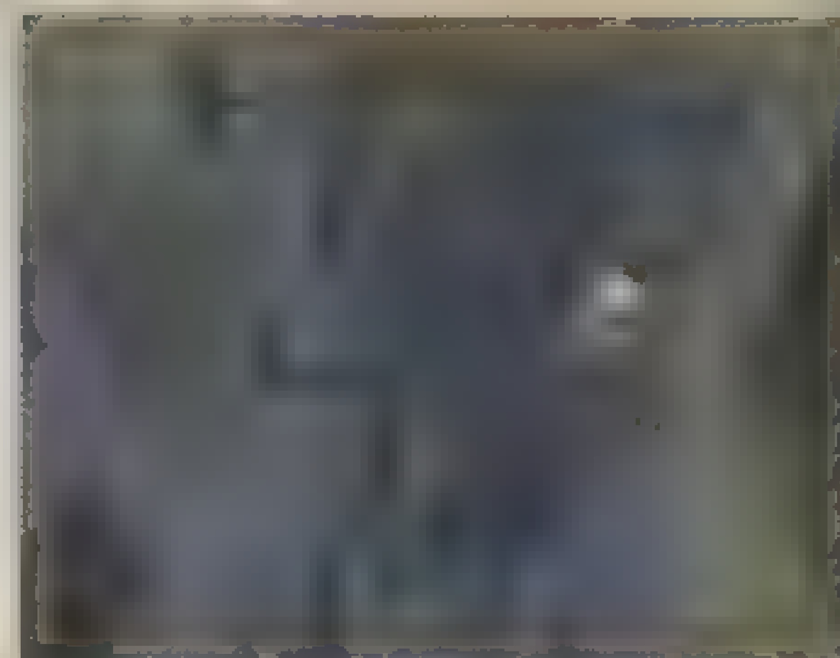


从右手边的通道继续前进，地面有1个守卫和1个弓箭手。利用左上方木架台旁的梯子攀到台上，然后跃至对面的阳台。注意当王子一落地时，就有1个弓箭手在招呼你。

爬上平台后，利用右侧的走壁然后跃至木条上。当1名守卫走过来后，就会出现速杀提示。然后再干掉在平台边沿的另一名弓箭手。【如图】

注意要走壁才能到达平台对面的木条，在尽头墙壁处反复使用三角跳就能达到高处平台。

跃过几处木条后，落到地面解决2名守卫。注意两处高低差的木条，此时无论是原地、向上、向前，其他任何方向都无法作出有效的移动，要利用右侧的墙壁作三角跳最后进入宫殿，来到记忆点。【如图】



宫殿阳台



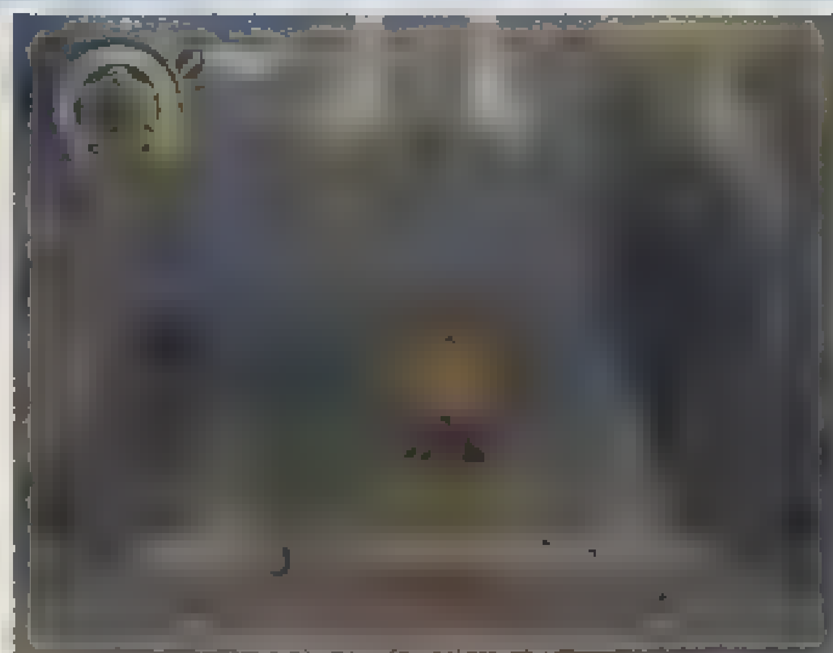
走壁一角跳来到一处平台，然后爬到守卫高处利用速杀。直接从左侧通道的尽头反跳来到高处木条，然后再对2个弓箭手进行速杀。

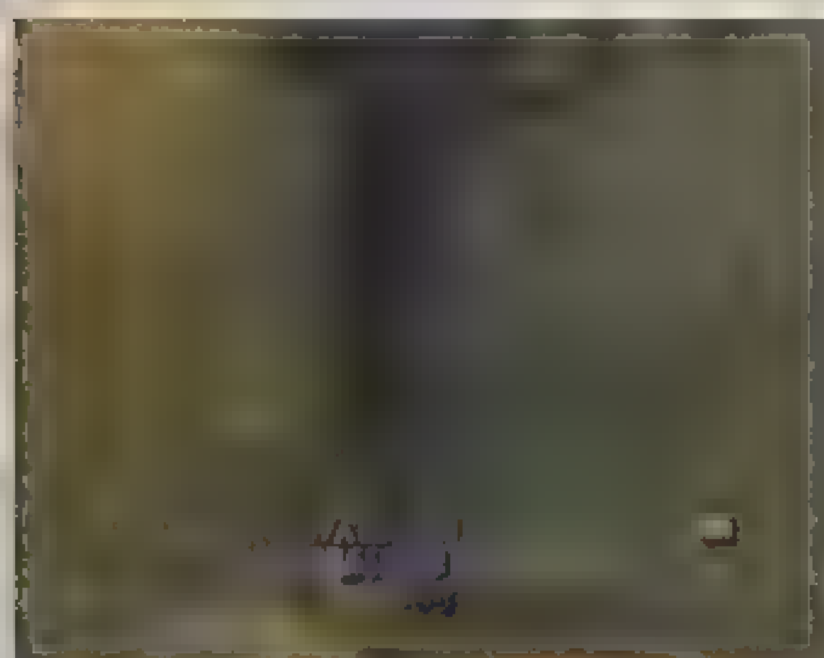
利用房间左侧的桌子，走壁后用匕首将自己固定在墙壁上，然后向上跳跃再固定一次。反跳来到高处平台，在走壁的途中经过按钮时要再按一下×。【如图】

踩下地面的机关可以打开前进道路的门，[illegible]利用右[illegible]木条，搞定另一个弓箭手。打破椅子进入房间后，从守卫的背后爬上平台实施速杀。

利用匕首固定在墙上后，朝左侧走壁，途中还要固定一次。然后从平台的另一侧走壁，途中来到机关处需要立即发动速杀。反跳来到木条后，继续前进来到高处的平台。

固定后，朝右侧走壁再反跳，在狭缝反身速杀1个弓箭手。沿通道一路前进再速杀另一个守卫，或者可以从左侧的墙壁反跳到木条上绕到守卫的头上。【如图】



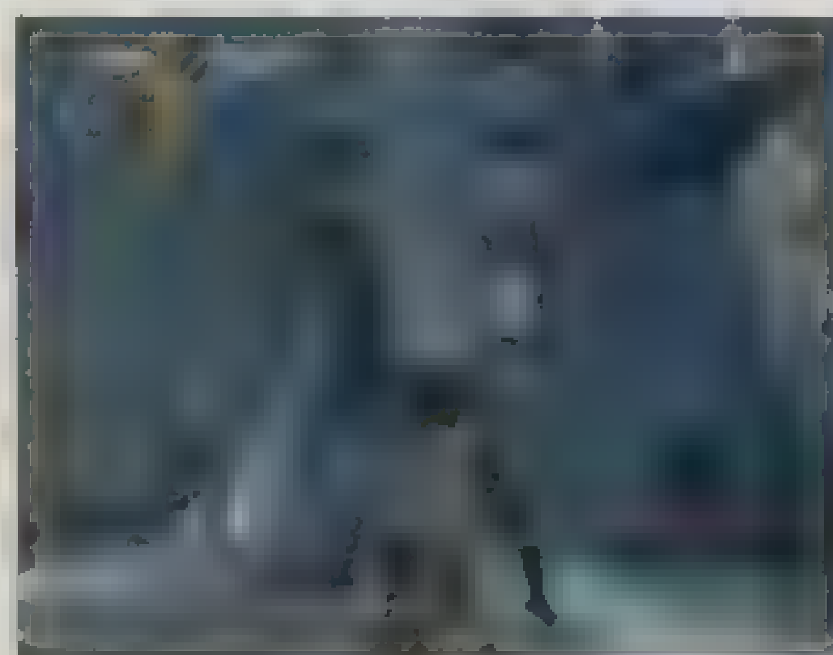


在房间内用匕首固定在墙上，然后朝右侧走壁，攀着石槽朝右侧移动。爬上平台后，在左侧利用一角跳打开机关，顺便跃上木条再跳进大门处，这里有记忆点。在本作中有许多看似复杂的地形，其实都只需要一个简简单单的走壁反跳就能够通过。在该区域如果没有纵贯全局的眼睛提示的话，不妨用右摇杆控制视角仔细观察周围。这往往对你的闯关起到重要的提示。

宫殿内部

把握时机通过一连串机关，推动通道尽头的火把打开通往大殿的暗门。先从右侧走壁用匕首拉下机关，然后反跳至刚出现的平台上，最后快速攀上大殿。

记忆点右侧的雕塑上方有匕首固定孔，朝右侧走壁然后利用弹射机关实施速杀。继续走壁前进，绕到弓箭手背后的狭缝处发动速杀。王座处的敌人和把守大门的敌人可打可不打。【如图】



▲宫殿里有那么多石像，为什么唯独暗藏在这一座的后面，不知道的话，还真要费一番功夫。

剧情点

王子找到了凯琳娜，她被绑在石像上，身边围着一群魔头。



“不！”

王子奋力冲向守在凯琳娜身边的敌人，在王子正要对敌人发动攻击之际，一条链刃后发先至，将王子狠狠地摔在了墙上，链刃的倒刺深深地刺进了他的手臂里。此时，站在凯琳娜身前的人缓缓地转过身来。

“什么？是你，维齐尔！”

王子不可能忘记这张脸，这个印度的叛臣，应该早已死在王子剑下的维齐尔，却因为王子前往时之岛改变了历史而复活。

“啊，你一定是波斯的王子，终于回到家了啊，可惜，你已经太迟了。”

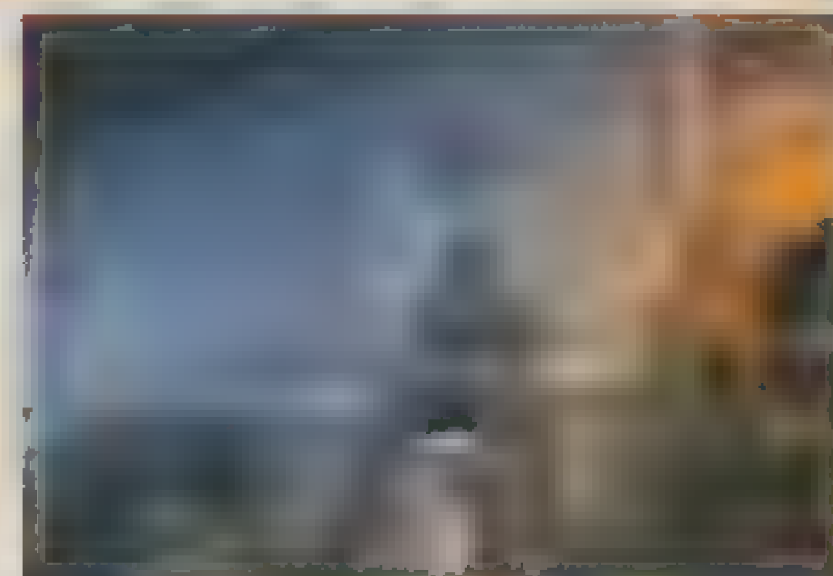
虽然王子拼命地挣扎，却受制于缠在手上的链刃无法动弹，维齐尔缓缓地举起了时之匕首，转向凯琳娜。

“我想，我这里有属于你的好东西”

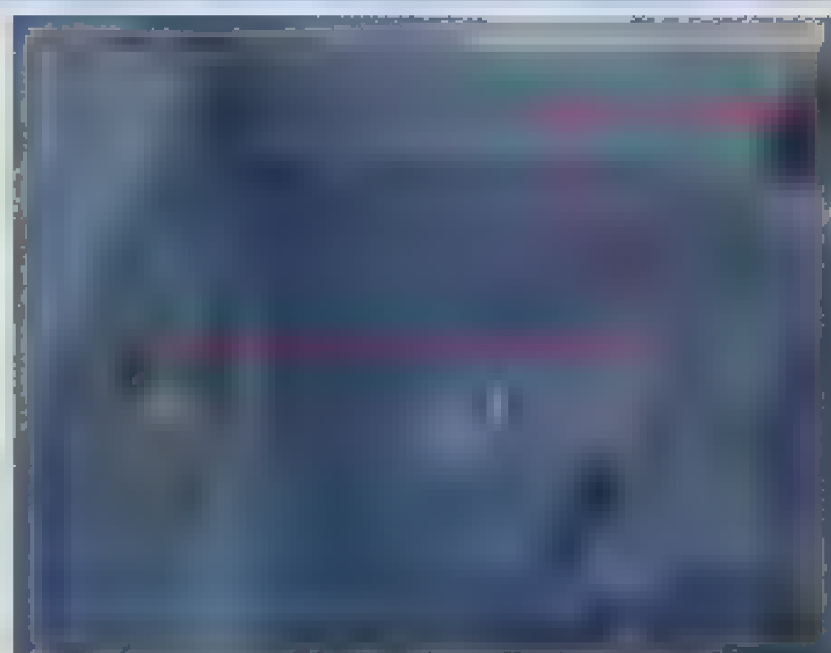
说罢他便把匕首刺进了凯琳娜的身体，时间女皇的死释放了黄金般闪耀的时之砂，它们瞬即袭向了在场的所有人，连王子也受到了时之砂的感染，链刃紧紧地嵌进了他的皮肉里，成为了他身体的一部分。在混乱中，维齐尔疯狂地嘶吼着“我将成为不死的神灵”，随即将聚拢了时之砂力量的时之匕首刺进了自己的身体，维齐尔的身体发生了可怕的变化。在剧痛之下他手中的时之匕首脱落了，王子拼死夺走了时之匕首，并在跌落深渊之前用它救了自己一命。

陷落回廊

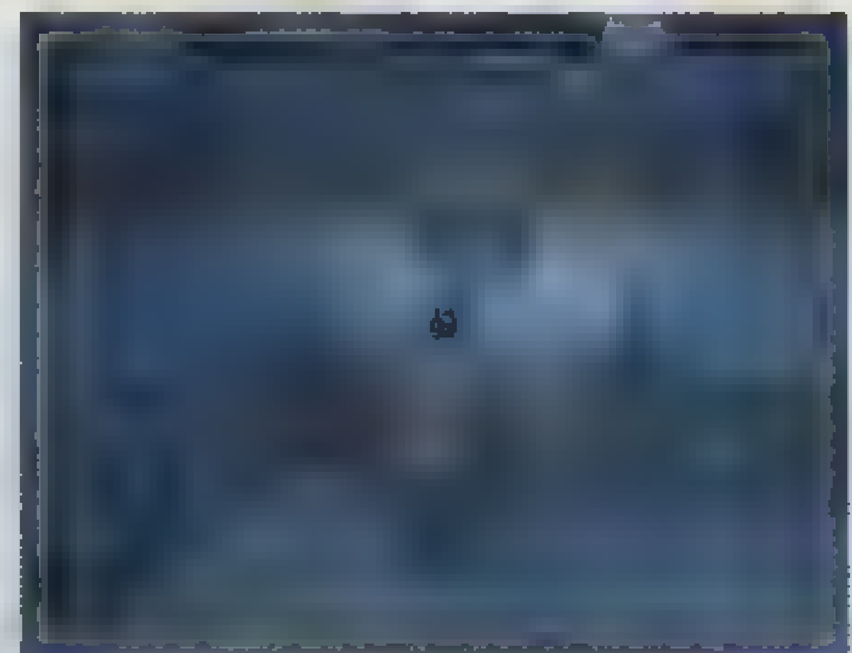
习得第1种时间能力RECALL。沿路一直前进，注意速度要快，因为个别路段会下陷。利用匕首固定孔走壁，然后从丝绸处落下，赶紧进入房间，因为平台会陷落。房间内有记忆点。



通过几处机关后来到一个有4条柱子的房间，注意左下角的柱子会很快倒塌。立即跳到左侧的匕首固定孔，连续走壁向着左上角的柱子前进。通过该柱跃至原来右上角柱子的上半部分，注意此时该柱也会很快倒塌。跃至对面进入房间。利用丝绸向下滑的时候，注意要及时向对面的狭缝反跳，否则会摔死。落下地面后会看到记忆点。



宫殿废墟



继续前进闯过机关阵，注意通过一个连续刀柱后最好走壁，因为地面会立即下陷。

沿着地形前进，途中会遇到3个守卫的阻挠，这里还有一个装有10个沙之币的宝箱。击毙高台上的敌人后，从反方向的匕首固定孔连续向上跳跃。最后从平台处利用弹射机关来到出口，内有记忆点。【如图】

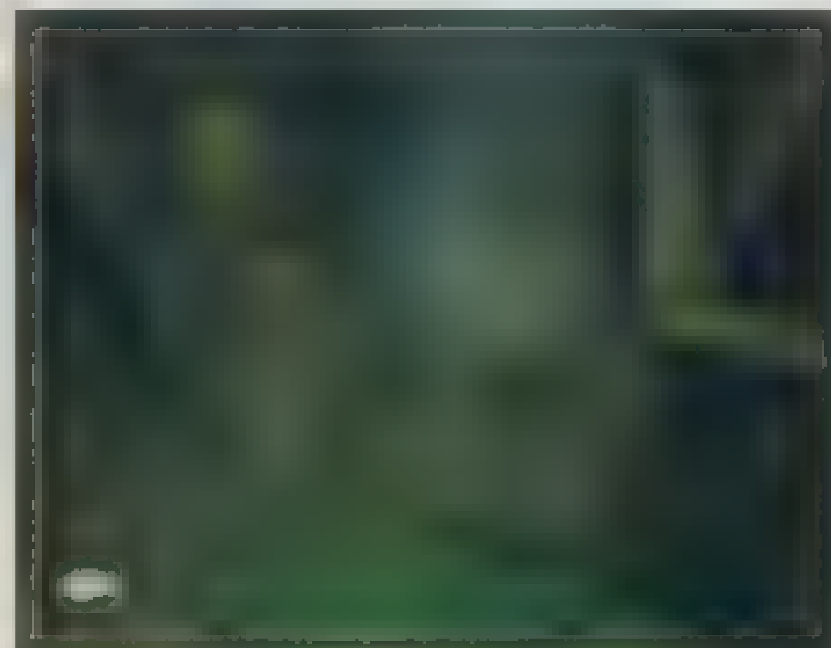
沿路前进后，王子的手臂会产生剧痛，然后他失足跌落了深渊。

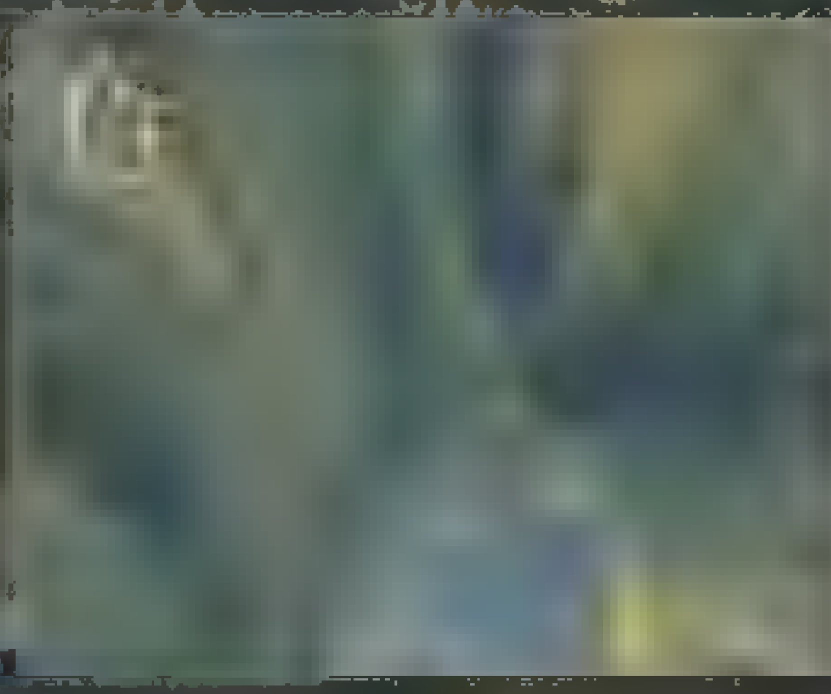
下水道

注意中途所遇到的敌人惧怕阳光，将其引至光亮处，他们的实力会大减。

拉下通道尽头的机关，然后滑到下层。利用狭缝对面的3条单杠到达地面。

利用匕首固定孔反跳到石槽处，然后拉下柱形机关打开大门。进入大门后，往右手边的狭缝处跳，然后着地。【如图】



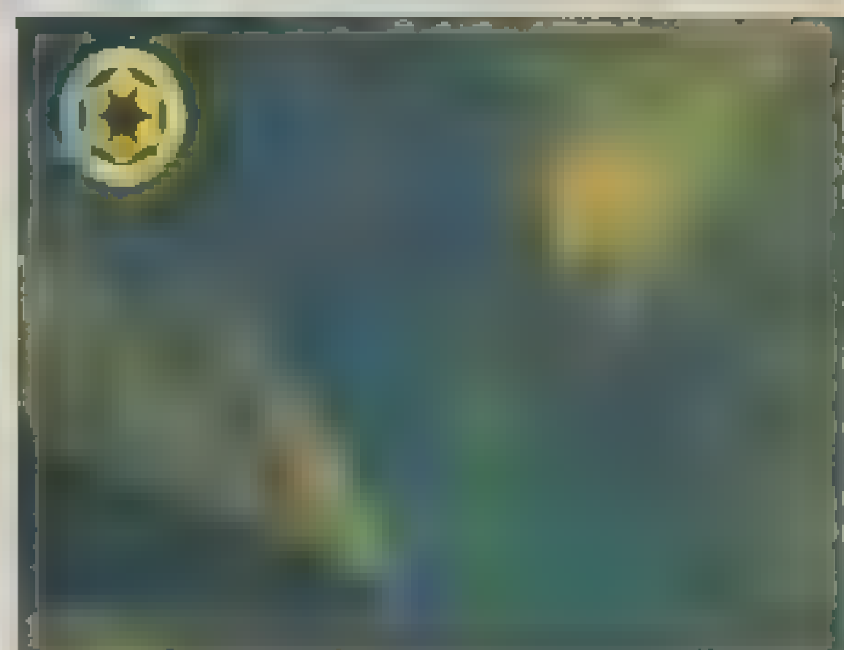


跃上左侧的石条，然后反跳到中央的柱子处，跃至单杠处待活动墙进入墙壁后立即跳到对面去，然后马上走壁用匕首将自己固定在活动墙上，待活动墙再移出来时，利用走壁来到左侧的平台。【如图】

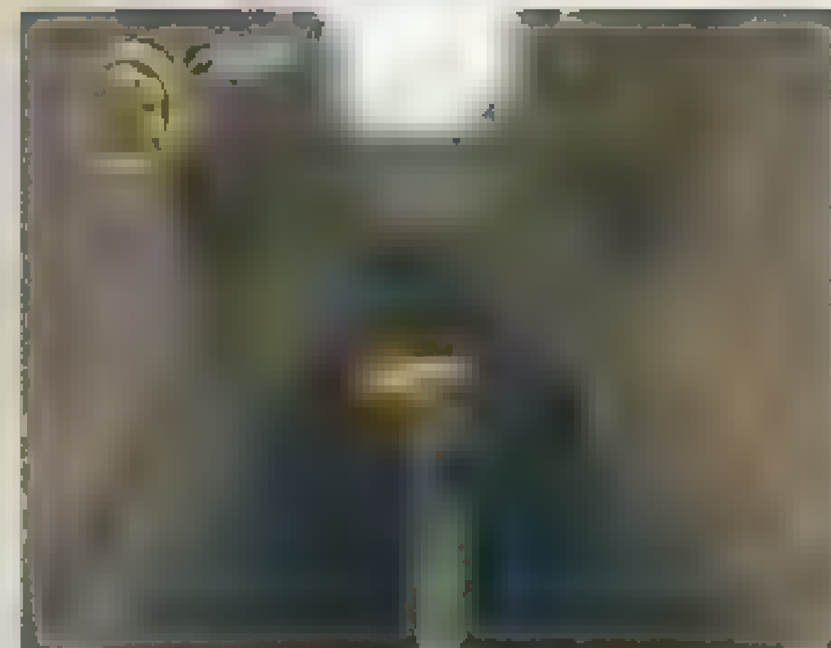
走壁然后从狭缝处来到下层，王子会变身成为黑暗王子，此处敌人较多，多杀几个敌人可以利用时之砂补充体力，也可以无视敌人紧按△用链刃打开大门。

从柱子处往下滑，进入迷宫洞口后往右拐，利用链刃在跳跃中勾住木条荡过悬崖，从狭缝处来到地面，此时会出现敌人，使用链刃打开左手边的机关，然后立即进入右手边的大门。

向上攀爬，然后从右侧走壁抓住梯子，利用机关活动墙反身跃到木条上，把握钉板机关的节奏，利用反复三角跳来到高处平台，从狭缝处下滑到地面，王子恢复正常。【如图】

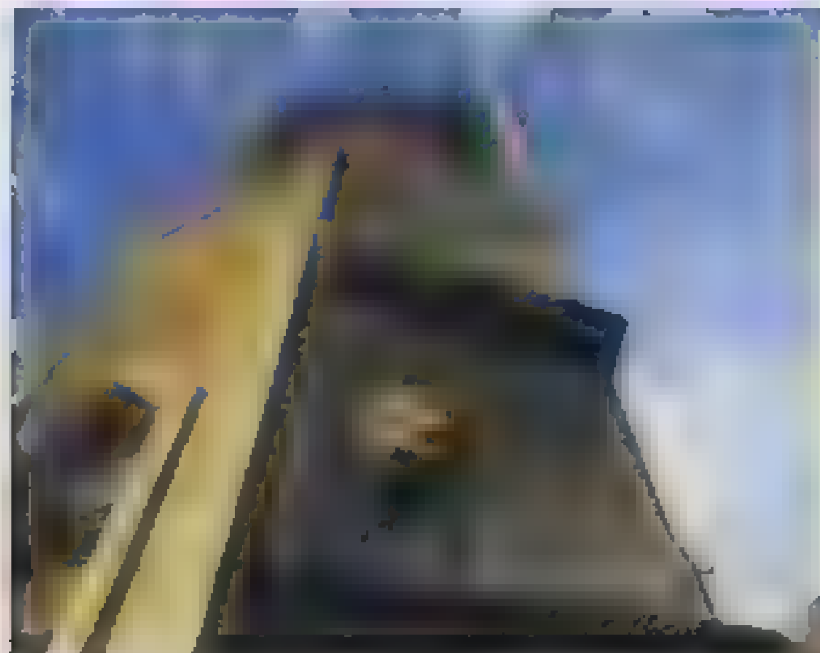


一路向上攀爬，利用活动墙的匕首固定孔走壁来到高层平台。注意此处有敌人埋伏，将他们引至光亮处消灭。拉动大门前一个房间内左侧的机关，打开大门。



左侧的布帘后是第1个体力奖励点。在该点处按R1就能进入另一个空间，此处的机关都比较简单，来到尽头光亮处返回原本的世界，体力槽增加。

速杀不是万能的，首先有一个大前提就是不能让敌人发现。试想你一出现在平台附近敌人就发现了你，并率先摆好架势准备教训你一番，这还怎么可能偷袭别人呢？砂犬、惧怕阳光的砂魔、女砂魔、第二章的BOSS砂魔女护卫等都是无法产生速杀判定的敌人。



通过几个机关后到达记忆点。面对垂直隧道中的箭矢机关，可以先不攀上石槽，待其弓箭射完后再一口气攀爬。除了隧道外，高塔上也有箭矢机关。

附在悬崖边沿可以对2个弓箭手发动速杀，沿着墙壁上的各处石槽前进时，注意个别石阶会下陷。来到塔的最高处，这里有记忆点。【如图】

堡垒



从狭缝处首先速杀1个守卫，然后再速杀穿红色盔甲的砂之守卫，该敌人要根据提示按3次□才能速杀成功。解决敌人后，在砂之门处可以使王子的时之砂使用次数加1，还可以无限恢复时之砂的数量至MAX。

看准钉板关闭的时机，走壁反跳至单杠处，落到平台上速杀1个弓箭手，然后跃至锁链处，趁弓箭手不在的机会，落下来速杀2个守卫。从箱子上方的匕首固定孔往左侧走壁，来到堡垒的阳台边沿，趁守卫背对着王子的时候，将其速杀，然后隐藏在阳台右手边的边沿，如法炮制解决另1个弓箭手，推动火堆机关后打开大门，走壁来到对面，王子变身为黑暗王子。

走壁的途中使用链刃协助，来到对面平台解决1个弓箭手，返回高处再次走壁再配合链刃，最后三角跳抓住铁链，倒吊下去速杀另一个守卫。

该房间内靠近大门出口的机关一侧，有一个露台缺口每次都会掉2个敌人下来（爬到该缺口门外的柱子顶端会听到一个女声向玩家宣读本作的音效工作人员的名单）。利用机关正对面的柱子，连续单杠飞跃，拉下机关走出大门后，王子恢复正常。

马战

在马车上的攻击方式有2种：一是将敌人驾驶的马车逼到墙角处，让其撞墙损坏；二是对付单个跳上我方马车的敌人可以按□将其击落。途中会遭遇2次火球飞袭，黑暗王子会提示玩家往左还是往右进行躲避。

巴比伦外城



在通道尽头不断往上跳跃前进，走出房间后来到巴比伦外城，这里有记忆点。一路前进，从一处房檐有缺口的地方落到下层。攀爬在木条的下方避过窗口处的守卫，反身跳向另一处平台。然后从其右侧走壁发动速杀解决1个守卫，然后掀开门帘进入房间速杀另一个守卫。

在阳台的边沿落下后，立即用匕首将自己固定在墙壁上，当守卫经过时就实施速杀。注意拐角处还有另一名守卫。

从狭缝处落地，使用速杀一次解决2名守卫，这里要注意时机。剩下的1个砂之守卫就慢慢伺候他，打败全部敌人后调查砂之门可以获得100沙之币。【如图】

从狭缝下的门进入通道后还有2名守卫，利用通道尽头的木台走壁用匕首固定在高处，然后朝木门方向走壁。

离开木门后，右手边有2头砂犬，从左侧来到一个房间后，王子变身为黑暗王子，此处会有4头砂犬敌人，注意它们会吸取你的时之砂，对付砂犬的时候，最好及时采取倒地的追加攻击。【如图】

荡过对面后，地面会突然下陷，快速来到右侧的单杠处，按×站上去并爬到平台上速杀1个弓箭手。

从左侧走壁来到对面平台，然后马上跳跃并用链刃到达梯子处，一直往上爬来到记忆点，王子恢复正常。当使用黑暗王子闯关的时候，他手里独具特色的副武器链刃绝对是玩家的好帮手，有了它，飞檐走壁都是不是问题。【如图】

外城屋顶

右侧屋顶有2个弓箭手，解决他们后利用两处弹射机关来到远处的阳台，此时有人用弓箭救了王子一命。

继续前进会看到4个弓箭手，其中2个在对面屋顶上，注意不要惊动他们。

走壁后利用弹射机关跃至锁链上，然后解决地面的2个弓箭手。【如图】

继续前进，来到道路的尽头利用匕首固定孔跃至高处平台。

在第2个固定孔处往右侧走壁，拉下机关后，1处的是记忆点和进入BOSS战，2处的是第2个体力奖励点。抽出匕首落地后两扇铁门便会开始下降，此时迅速向远处的门跑去。不耽误的话，时间上刚好允许进入。在通道的尽头处获得祝福之水。【如图】

BOSS战 巨人

场景内有2处地形可来到高处的平台，站在平台的木条处可以对BOSS发动速杀，不过BOSS会破坏其中一处。

BOSS的第一阶段需要2次速杀才能解决，而每1次速杀均需3次□。

BOSS的第二阶段在地面展开战斗，利用翻滚绕到其背后对准他的一条腿猛砍，途中注意保持在其背后。

将BOSS的血槽扣光后，他的一条腿会因为受创疼痛而抬起，这时应立即攻击他的另一条腿，然后BOSS就会跪到在地面，跳上BOSS的背部实施最后1次速杀。

剧情点



王子打败了巨人，无意中释放了被关押在斗技场的人们。在他们想靠近王子，看看谁是自己的救命恩人时，王子的身体却产生了变化。为了避免无辜的人们再次受到伤害，同时也害怕被人们知道自己已变成砂魔的事实，王子纵身跳进了斗技场中央的大洞。被关押在斗技场的人们因为王子而在这场灾难中存活了下来，虽然在王子的心中仍然被向维齐尔复仇的念头所占据着，但这一切却让王子开始回想起自己曾经浴血奋战的原因。

BUG打法 本作中敌人的AI设定存在着一定的问题，敌人有时就站在你面前而不动手，出现双方大眼瞪小眼的搞笑场面。本作存在着对最终BOSS的第一形态也有效的BUG打法。秘诀如下：心中默念1、2、3，有节奏地按□或△，敌人只会傻呵呵地看你砍。

Chapter 1

七年后的美丽邂逅

斗技场地下隧道

走壁来到对面的平台，然后攀上石条，利用上方的机关石条反身跃向对面的单杠，途中要运用链刃。【如图】

继续前进来到平台的边沿，需要小心两侧的石柱机关，运用链刃跳到对面，然后向上攀爬跳到右手边通道。

在梯子的底部用链刃拖动机关，然后进入机关方向的门，继续前进后王子恢复正常，这里还有记忆点。【如图】

王子从地下通道回到了巴比伦的街道。再一次，王子被神秘的箭矢所拯救，救他的正是曾经与王子并肩作战打败维齐尔的法拉——印度的公主。因为王子曾经改变了历史，法拉并不认识眼前的这个陌生人，而她在王子的心中却不可磨灭。

巴比伦街道

趁2个守卫背对王子的时候，走壁并利用弹射机关先对弓箭手实施速杀，然后快速接近另1名守卫再次施展速杀。

当弓箭手来到靠近弹射机关一侧的平台边沿时，立即走壁过去将其速杀。然后在跳到另一个平台上，从背后接近并干掉守卫。【如图】

利用匕首固定孔向左侧移动，在最后一个孔时走壁并反跳至锁链上。倒吊下去速杀1个守卫，然后从横木处跃至对面的锁链，待2个守卫站在一起的时候才实施速杀。沿路一直前进绕到砂之守卫的背后，然后攀附在房檐等待速杀的机会。解决全部敌人后，来到砂之门处习得暴风之眼（THE EYE OF THE STORM）的时间能力，作用是慢放。

重新回到2层走廊时，往刚才实施速杀的位置的方向走，这里会出现2个守卫和1个弓箭手。此外，机关的位置就在速杀位置的2层墙壁上。走壁踩下机关后，立即发动慢放能力（点一下L1），然后跃出2层走廊快速奔向对面的大门。进入大门后有记忆点。此处当玩家踏下墙壁上的机关按钮后，最好是采取走壁加反跳一气呵成的连续动作。

暗巷

在记忆点上方的垂直通道内使用三角跳，来到最高处利用匕首固定孔走壁到达高处平台。

把握2名弓箭手背身的时机上前实施速杀，爬上对面的房顶后王子终于追上了法拉。如果暂时寻找不到接近对面楼顶的机会的话，不妨躲在图片中的位置伺机而动。

从左侧前进时注意不要惊动守卫，速杀敌人后利用上方的匕首固定孔向左侧走壁，对面平台有守卫和弓箭手。【如图】

继续向左前进并消灭2个守卫，法拉帮王子打开了大门。垂直通道处用三角跳，而第2处丝绸要使用反跳。来到出口处，这里有第14个记忆点。王子又碰到了法拉。法拉阻止了王子妄图正面对抗维齐尔的鲁莽，二人决定先潜入庙宇。

庙宇屋顶

落地后有数名隐身敌人接近，但他们的实力很弱，且只要遭受到攻击就会现形。

从图示位置的匕首固定孔往上跳，攀住边沿挪到柱子的背后。然后跳到对面的柱子上，再利用匕首固定孔和弹射机关来到另一处平台。

利用法拉射落的大钟进入上方的缺口，拉下机关后利用大钟原路走壁返回进入大门。将大钟拖到图示的位置作为垫脚，否则王子只在原地走壁的话，是无法进入高处窗台内的房间的。【如图】

利用匕首固定孔和突出的石条前进，但注意第2处的石条会塌陷，拉下机关后启动慢放能力，然后落到石条上快速通过。最后利用走壁加反跳进入庙宇内部。

解决5头砂犬后来到图示位置，沿着弧形的墙壁走壁然后反跳，这样就可以抓住高处的单杠。跃到对面打开机关，对面的平台就会升起。【如图】

在塔形建筑物内部也要沿着弧形的墙壁走壁然后反跳，来到石墙上方后向对面纵身一跃，然后从匕首固定孔处向左走来到一处砂之门。

注意不要打破瓷器，否则会惊动敌人。从阳台一侧的木条跃至匕首固定孔处，然后经过弹射机关来到另一侧，在此可以速杀2个守卫并且不惊动砂之守卫。调查砂之门使王子增加1次时间使用能力。【如图】

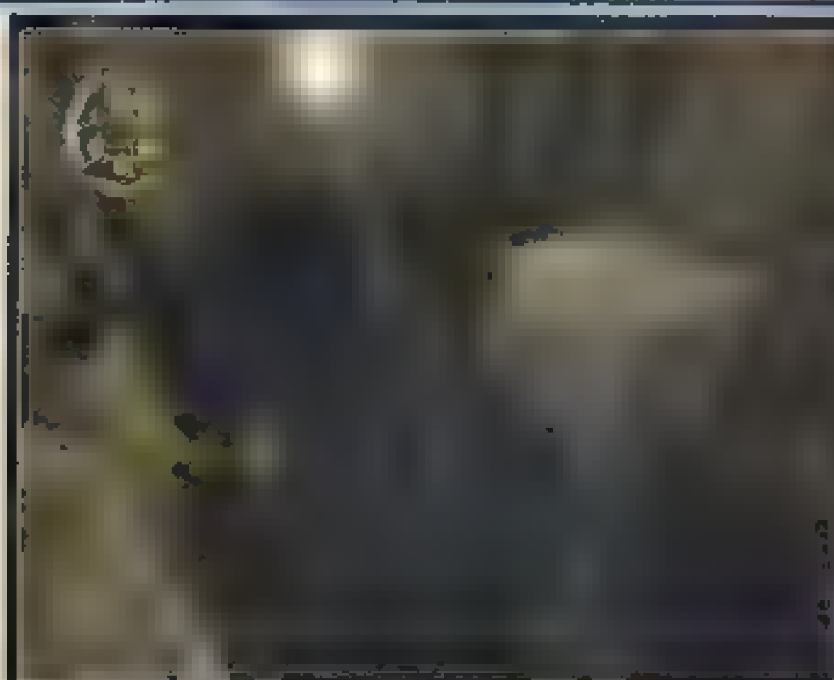
将大钟拖至右上角，爬上平台后法拉希望王子帮助她到达另一处平台打开前进道路的大门。

先推1次火堆1，然后从两平台间的匕首固定孔来到该场景的中心位置，推1次火堆2，接着推3次火堆3，这样就可以将法拉护送过去。此时，地面会出现4头砂犬。再推动1次火堆1，法拉就可以射落大钟。此时远处传来了人们的呼救，在黑暗王子的教唆下，王子让法拉先去救人，而自己则继续追踪维齐亚。注意最上方有记忆点。

庙宇内部

王子再次变身为黑暗王子，来到对面的木条上速杀下方的敌人，走壁来到高处的平台，然后再次走壁使用反跳加链刃到[illegible]根木条，速杀[illegible]台[illegible]的守卫[illegible]，然后用链刃[illegible]机关，走壁配合反跳进入下一个房间。

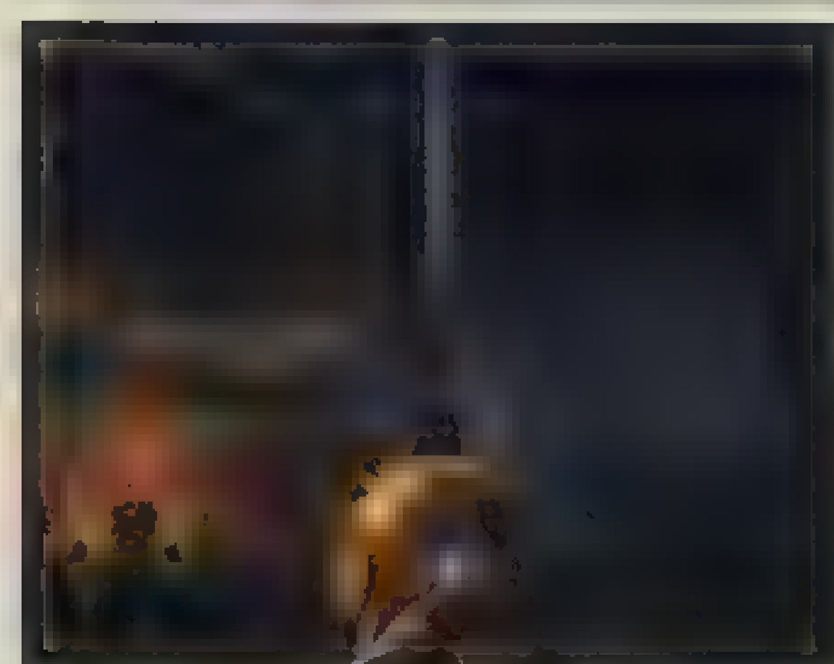
砂之门的奖励：第一处为1次时间使用能力；第二处是100砂之币；第三处是暴风之眼 点击L1的慢放能力；第四处为1次时间使用能力；第五处为150砂之币；第六处是砂之狂风，防御中点L1，可弹开敌人；第七处为[illegible]使用能力；第八处为200砂之币；第九处是砂之风暴，防御中长按L1。



攀附在平台边沿，用链刃拖动石柱机关，然后跃到机关上朝右侧走壁，中途需要使用2次链刃，最后跳过2个弹射机关后，落地速杀2个守卫和1头砂犬。在以后的闯关过程中，此类需要利用到黑暗王子的链刃的石头机关为数不少，当玩家操作黑暗王子发现前方无路可走时，不妨仔细观察一下平台边沿、梯子对面，在机关上大多数情况下需要立即脱离。

从平台的右侧走壁加链刃来到墙壁的尽头，此时反跳加链刃跃至前方的狭缝中，然后再次跃向另一侧的狭缝，中途使用链刃帮忙，到达平台后使用反跳来到高处平台，立即速杀2名守卫补充体力。从平台右侧走壁抓住丝绸往下滑，注意反跳利用链刃荡到对面的丝绸处。落地后有一大群惧怕阳光的砂怪，正好将它们全部消灭赚砂币。



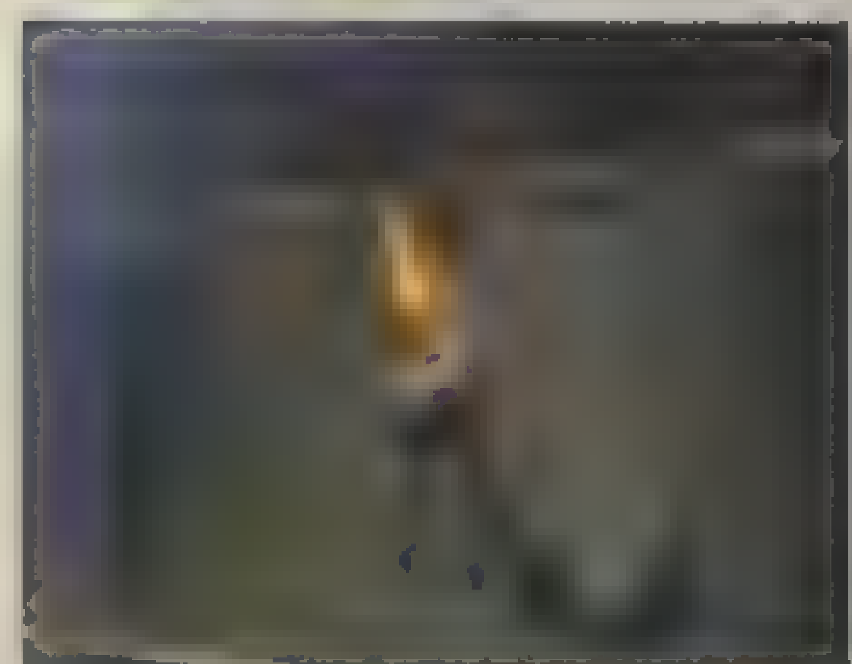


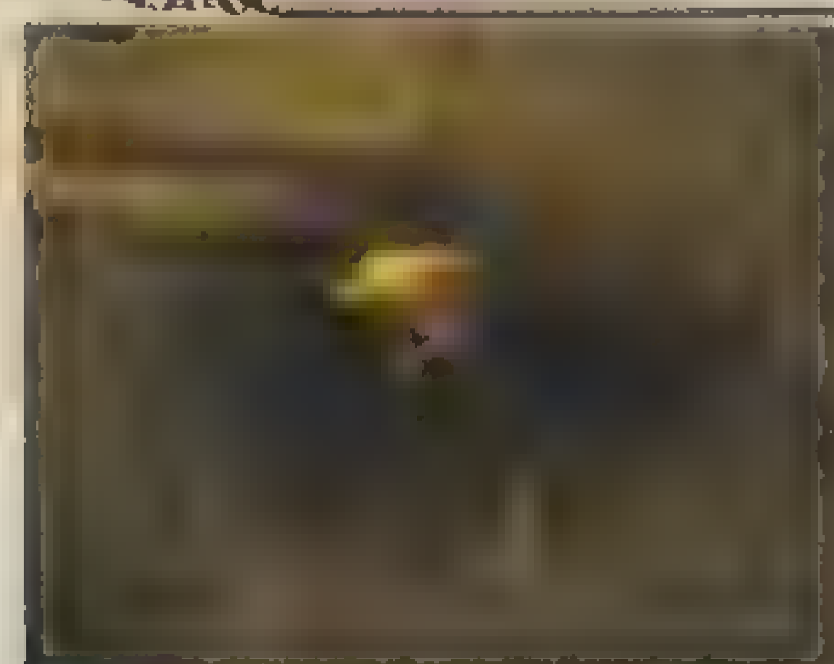
踏下房间内的机关打开大门，进入通道后先踩下机关，然后马上发动慢放能力，再一气呵成地闯过所有机关进入大门，王子恢复正常。

进门前的一瞬间王子看到维齐尔的身影，追入房间后先推动火堆的机关把房间内的水都放掉，然后解决2个砂雾怪。接着来到图示位置反跳跃上石柱，注意平台处的走壁是弧线形的，到尽头需要反跳才能抓住单杠。【如图】

由图示位置进入是第3个体力奖励点，注意在过连续弹射机关和刀柱时千万不能犹豫，齿轮机关处的柱子超过一定时间也会掉落。从奖励点出来后，你会发现自己回到了刚才浸水的房间。【如图】

原路返回朝着最上方前进，推动火堆机关打开前进方向的门，利用2匹丝绸反跳落到地面。拉下墙上的机关，然后走壁来到对面平台，从梯子爬上去后来到记忆点。





市场区域

王子发现法拉，她告知王子在神庙受伤的人们都被维齐亚杀害了，自己则被关押在这里。现在王子需要找个办法营救法拉。

从平台左侧走壁反跳，然后从狭缝处滑到最低点，跃至对面的木条上等待守卫站到一起的时机，发动速杀一次干掉2人。【如图】

将大门对面角落处的箱子拉过来，将其放到机关上才能进入大门。来到下一个场景时，注意该处的游动守卫一定要在其背对着你时才好采取行动。拖动箱子来到对面的墙壁处，然后借助其攀过墙壁。【如图】

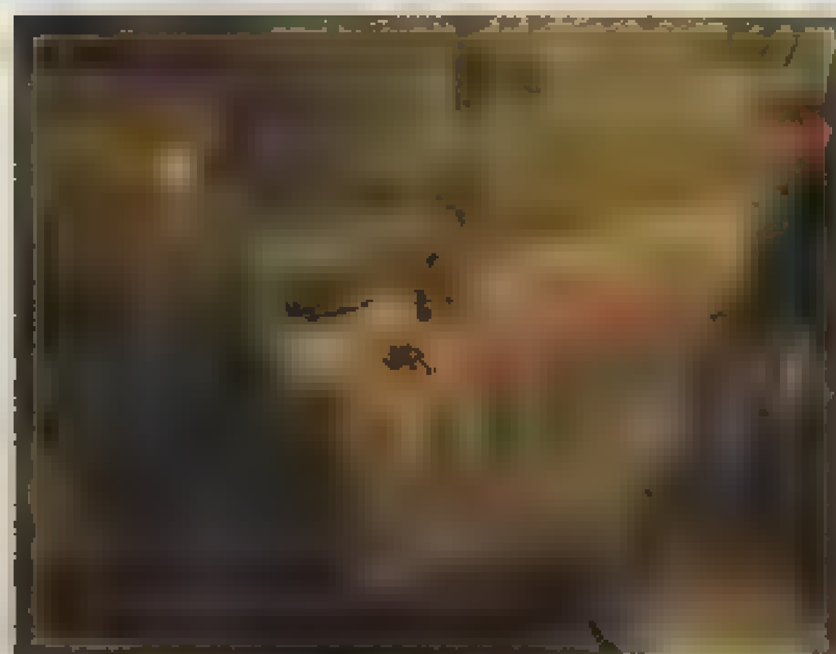
从匕首固定孔处走壁，利用2个弹射机关来到道路对面的匕首固定孔，然后趁2个守卫站在一起时将他们全部速杀。





拉动通道尽头的机关救出法拉，然后利用她射落的箱子和王子自身压住道路两端的2个机关，这样就可以打开大门。【如图】

从梯子爬上去，然后利用弹射机关来到匕首固定孔处，再往右走壁落到木条上。紧接着是一连串单杠、匕首固定孔、弹射机关结合的地形，最后来到记忆点。



从记忆点下方的平台走壁反跳，然后移动至石塔的另一侧，跃至狭缝处滑下去先速杀一个守卫，然后爬上梯子速杀另一个守卫，最后从梯子对面来到大门前的木条上解决最后一个守卫。此处的守卫速杀1次需按键5次。拉下墙上的机关进入大门。从该处开始，一些戴着皮面具的强力杂兵就会登场。他们皮糙肉厚，波斯王子的速杀也必须砍5次才能打倒他们。

跳到场地上空中央的木条上，最多可以速杀3个守卫。解决战斗后，调查砂之门获得150砂币。将箱子拉开后替法拉打开前进的道路，然后借助箱子拖动机关进入大门。用匕首固定在单一敌兵一侧的墙壁上，待巡逻兵刚好在你这一侧转身往回走时就激活速杀。成功后立即回到墙上，然后通过柱子来到另一侧墙壁，等待两名守卫靠近后在进行速杀。

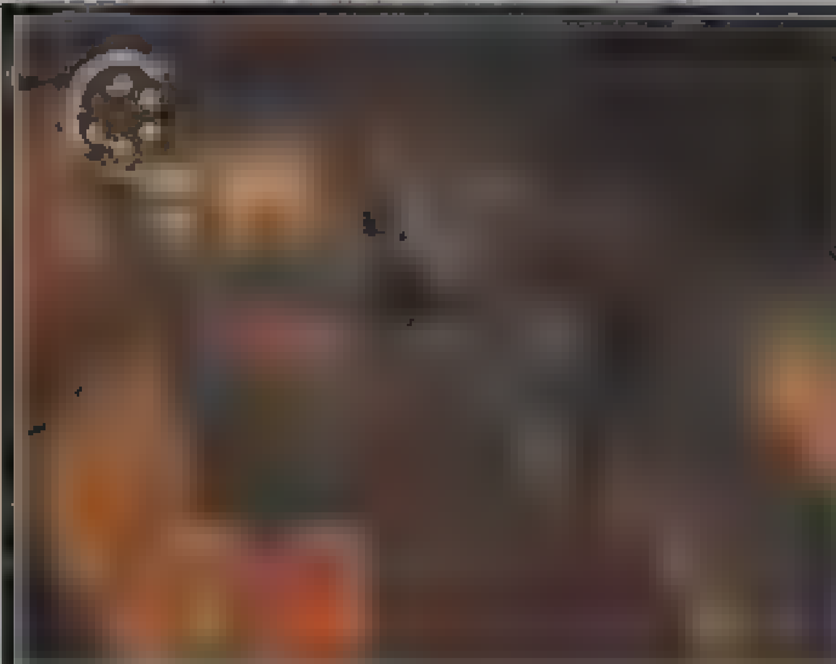




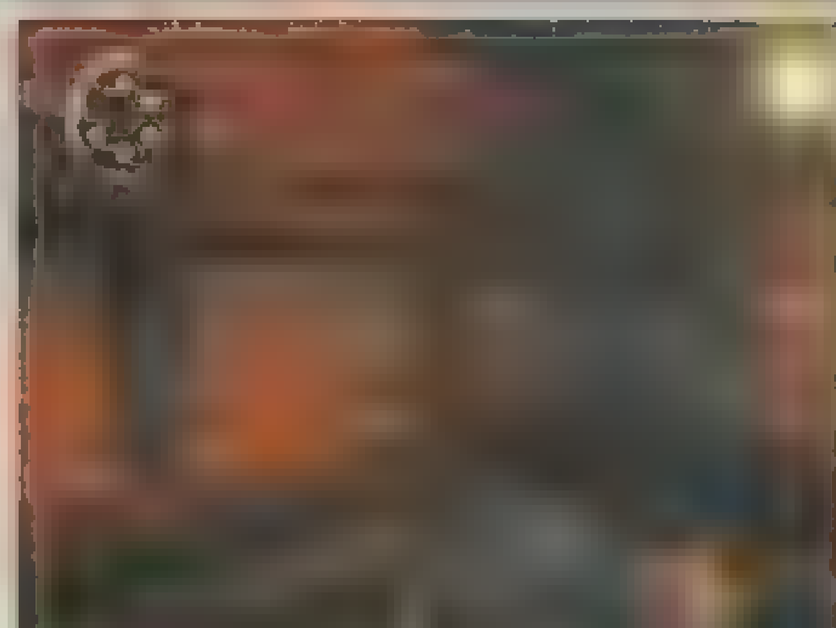
从梯子爬上去，然后利用2个弹射机关来到对面平台。法拉此时也与王子会合。这时候，法拉听到妇人的求救声，要与王子一同去救她。但王子在黑暗王子的唆摆下拒绝了她的请求，于是生气的法拉独自前去救人。在王子正要继续寻找维齐亚的时候，他迟疑了，他担心法拉的安危，他不愿再次失去她。在内心情感的鼓动下，王子回身去寻找法拉的身影。

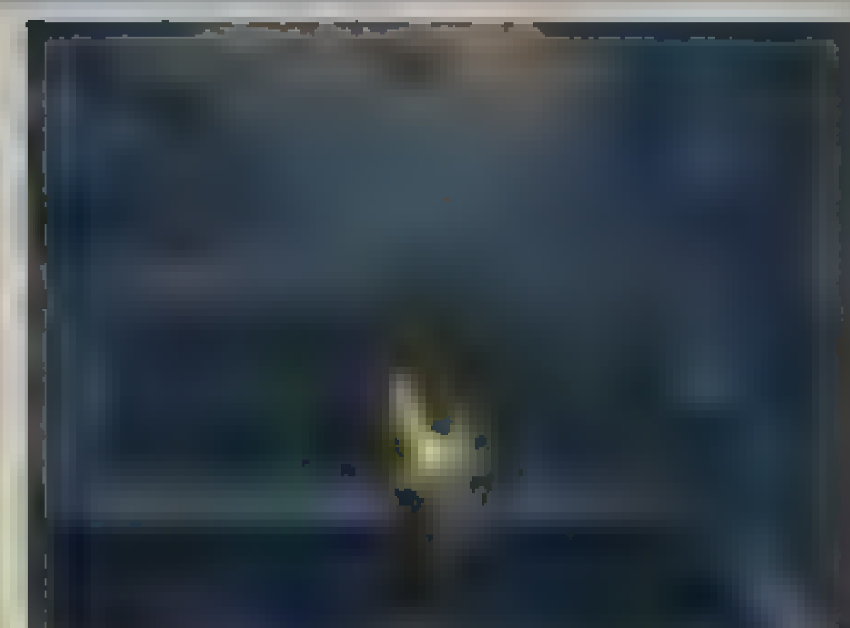
庭院

初始位置有记忆点，然后从左侧走壁反跳，继续前进后，王子看到了法拉，同时也变身成为黑暗王子。先用链刃跃到对面，然后落到广场中解决2批共6只砂雾怪，然后从广场的对侧向上攀爬。紧接着反跳加链刃进入房间，踩下墙壁的机关后需要发动慢放能力才能进入大门。



从阳台边沿的丝绸处滑落地面，此时要解决2批敌人，其一为3只女砂魔，其二为3只砂雾怪。来到图示的柱子处往另一侧跳，然后一直向上攀爬，速杀平台上的弓箭手。然后走壁进入对面的房间，此处有2只女砂魔。黑暗王子的副武器链刃在战斗中的霸道，是波斯王子的时之匕首所无法比拟的。连点△就能打出360度攻守兼备的链刃旋风。





从房间的另一侧走壁来到平台上，最好的时机是弓箭手面向站在阳台边沿时，进门后在左侧垂直通道使用三角跳来到高处平台。推动右手边的火堆打开机关，此时从平台左侧走壁然后反跳，利用链刃荡到对面房间。向左侧走干掉弓箭手后，继续前进时王子恢复正常。走壁时注意观察屏幕上的特效，一旦出现就发动速杀。

继续前进通过机关通道，然后从匕首固定孔出向上攀爬，来到高层平台处速杀2个弓箭手。【如图】

正当王子向法拉道歉时，一个身披紫衣的女砂魔却突施暗器袭击二人。王子让法拉去拯救妇人，自己独自与女砂魔进行战斗。开始战斗前别忘了存盘，这里有记忆点。



法拉的公主语录1

王子在庙宇内转动火堆机关时，法拉显露出她作为公主的娇蛮。法拉："你就不能再快点吗？" 王子："我倒是很欢迎你下来自己试试看。" 王子继续小声嘟囔："七年了，她的性格还是一样。" 谁知法拉还是听到了，"七年了？你究竟在说什么？" 王子被问得哑口无言。



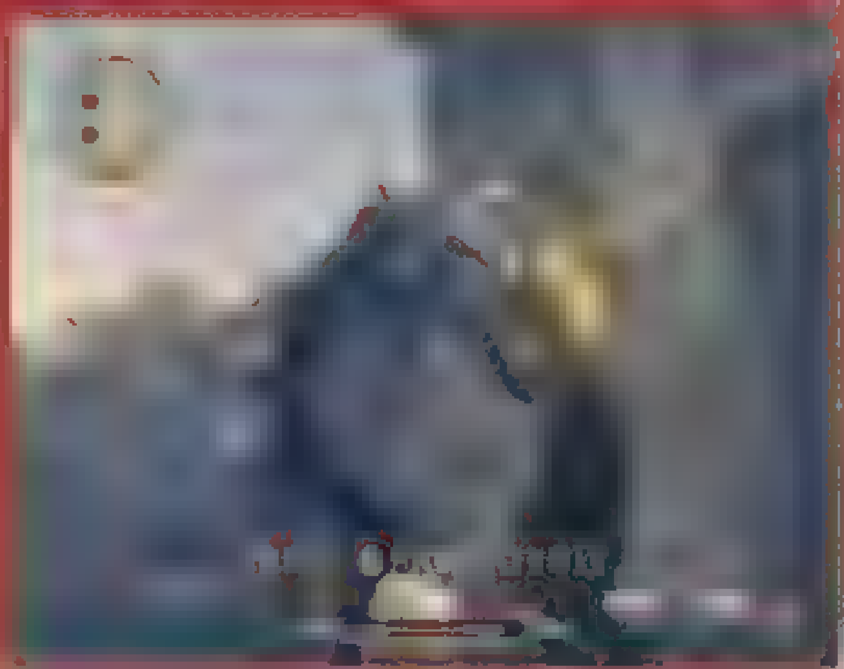
BOSS战 砂魔女护卫

砂魔女护卫的打法其实类似于《武者之心》中的夏蒂，以跳跃反身攻击（在敌人面前×+□）和防御反击（R1+□或△）交替使用，就能轻松地击退BOSS，惟一需要小心的地方就是近身僵持时，BOSS会使出吹飞攻击——足踢，所以当面对BOSS时最好用跳跃反身攻击先发制人。遇到BOSS的连续技时就用防御反击。

在初始平台上需要与BOSS拼剑2次，连点□就能获胜。紧接着王子会变身成为黑暗王子，这时BOSS会在四周的平台不断转移，我们在追击BOSS的途中注意杀平台上的砂毒怪补充体力和时间能力。

转过2个平台后，屏幕就会提示我们接近BOSS所处的平台时使用慢放能力，接下来就是轻松的虐待时间了。

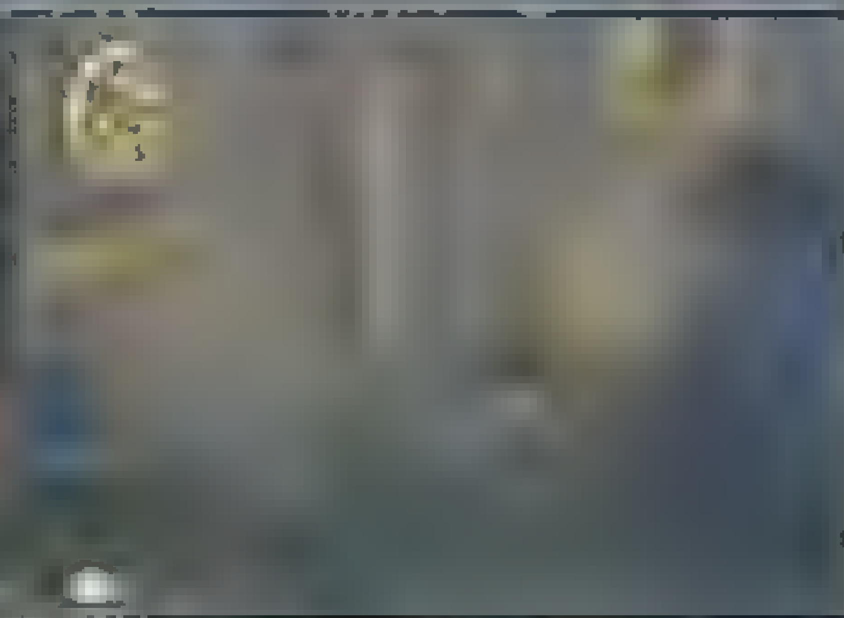
当BOSS的体力剩下1小格时，这时攻击BOSS就会进入与BOSS拼剑的阶段，连点□最后拼赢BOSS结束战斗。





Chapter 王者之道 仁政爱民

广场



打败BOSS后，法拉看见了变身后的王子，她认为王子其实是砂魔，他欺骗了自己，但是法拉又无法对王子痛下杀手，无奈之下只好绝望离去。王子此刻的内心只有法拉一人，于是他不顾一切地追了上去。

利用些墙反蹬来到地面，然后在拐角处利用链刃跃过深渊，继续前进来到一个广场，连点△轻松消灭所有敌人，来到图示位置利用走壁加反跳，再利用链刃荡至木条上，从平台处走壁，利用2个弹射机关来到下一个平台，进入平台侧面的窗户，利用纵览全局的特点观察地形，从而发现前进的通道，这点在本作中显得相当重要。

走壁反跳，再使用链刃跃至对面的木条上，然后移动到与锁链位置相对的木条，使用链刃跃到锁链上，落地速杀2个敌人，打开图示位置的机关后，发动慢放能力进入前方通道左侧的大门，注意会有2个敌人来干扰你，从右手边前进，干掉1个守卫后在大门底下的空隙处使用翻滚，来到通道尽头处会看见法拉，从左侧的窗户翻进去后，王子恢复正常。

巴比伦城上层



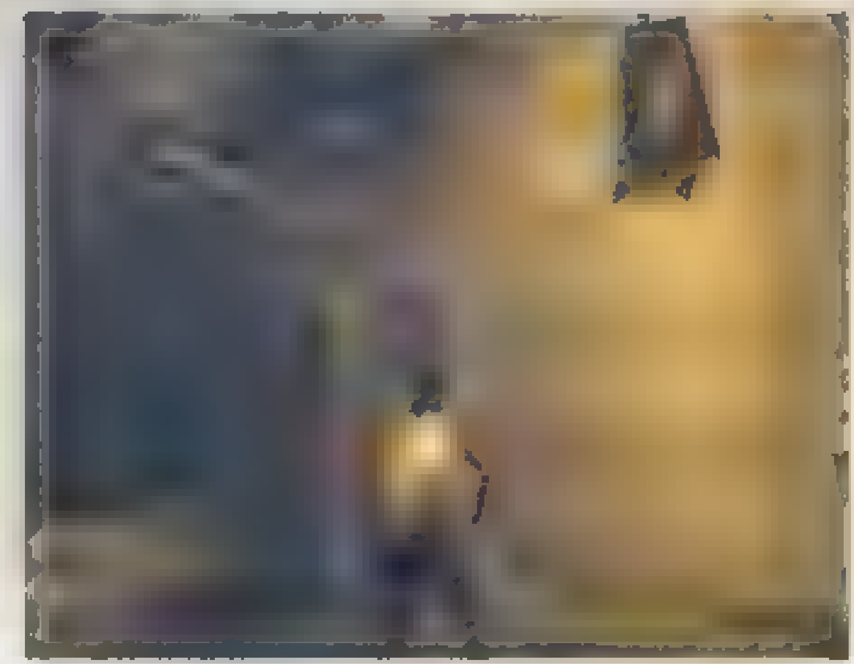
从房间左上角的木台处走壁加反跳，来到高处平台推动火堆机关。然后回到地面，沿着通道将木台拖至另一端，攀上木台使用三角跳抓住高空中的木条。再次来到火堆机关处，推动木杆打开狭缝的木门。落地后重新回到木台上，然后原路来到火堆平台上方的狭缝，注意先把方向反过来，然后再一直往上爬。【图1】

当游动的守卫背对你时，立即跳到平台上就可以发动速杀。再解决1个守卫后，推动火堆机关。往刚打开的大门处跳，注意里面有1个守卫，最好先攀附在边沿，待其转身的时候将其速杀。【图2】



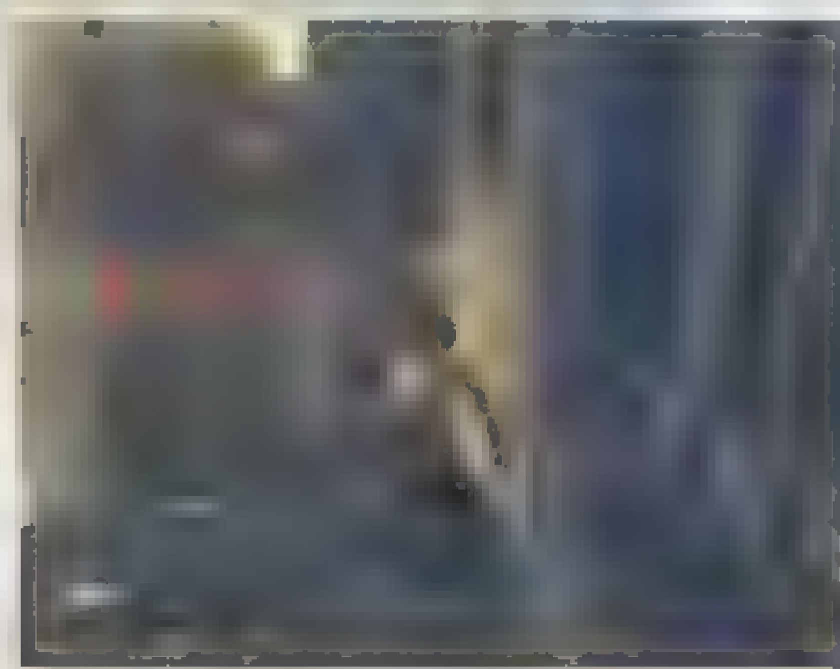
利用二个弹射机关走壁来到另一端的平台，王子终于追上了法拉。但是，法拉无法原谅王子之前的所作所为，她愤怒地说出倘若当初王子对法拉坦白一切，倘若当初他对自己的子民施予更多的关怀，就不会造成现在的局面。然而，法拉的一番话却让王子从自己的仇恨与残暴之中清醒了过来。

◀ 连续三个弹射机关，王子纵身跃过该处地形时的身手，绝对可以荣获奥运体操金牌……



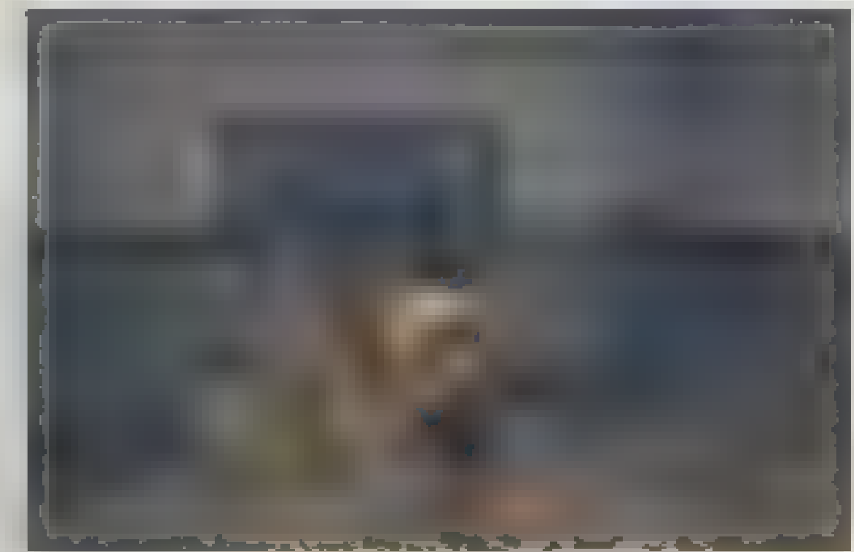
从平台左侧走壁加反跳，跃至木条上，然后再跳到锁链处滑到地面。解决地面的敌人后踩下墙壁的机关，然后进入大门。

通道内有3名守卫，把握他们背向着王子巡逻的时机将他们一一速杀。在通道的尽头爬上梯子，然后连续三角跳来到平台上。再次走壁加反跳攀住空中的木条，爬上平台看到地面上的砂之门。【如图】



走壁来到对面的平台，然后从边沿的石槽处往下攀爬。来到下层平台时，走壁并利用2个弹射机关来到守卫所处的另一端平台上将其速杀。再次利用弹射机关来到最接近地面的1个平台处，落地把2名守卫加1名砂之守卫消灭掉。调查砂之门获得砂之风暴的时间能力。踩下墙壁上的机关，然后进入大门。

◀ 这处砂之门速杀全部敌人的关键就是，利用时间差。



打破通道拐角处的坛坛罐罐，然后将箱子拖到尽头的门前作垫脚。一路前进爬上一个小平台，然后利用匕首固定孔走壁加反跳来到墙壁的另一侧再次固定，从该匕首固定孔处往上跳就能来到第20个记忆点。如果你以往玩RPG的时候养成了随时随地调查的好习惯的话，那么这里的箱子一定逃不过你锐利的目光。



城市花园

绕过一个环形来到另一端的平台上，上层平台处有1个守卫。从平台左侧跃到对面的柱子上，从边沿处挪到图示位置，然后由树干滑下地面消灭4个守卫。拉下墙壁上的机关后，利用树干原路返回跳下来前的位置。利用机关打开后的木条跃到对面，最后跳到右边来到砂之门的区域。



法拉的公主 ~语录2~ 法拉看到了王子变身为黑暗王子。法拉："王子！你，你跟他们是同伙？"王子："不，你所看见的并不是真的！"法拉愤恨地说："你是个砂魔！你一直在欺骗我！"王子慌乱地辩解："不，我的身体改变了，这是真的。但我的思想、我的心仍然是我自己的。请相信我。"法拉说出了女人最经典的一句台词 "别靠近我！"



建议先利用树干和匕首固定孔来到砂之守卫的头顶，并将其速杀。解决全部敌人后调查砂之门，王子增加1次时间使用能力。打开机关后，从场地中的树干原路返回。利用机关打开的木板和木条跃到另一侧的柱子上，然后从对面的木条上往下爬。注意地面有2个守卫。走壁来到另一侧的环形通道处，这里有2个守卫。玩家可以直接跃下环形通道进入BOSS战。

BOSS战 石巨人

与之前的巨人BOSS第二阶段的打法类似，玩家只要保持在石巨人的身后，反复攻击它的腿部就可以了。

将BOSS打至跪下后，立即跑上它的背部发动速杀，然后就开始控制BOSS前进。

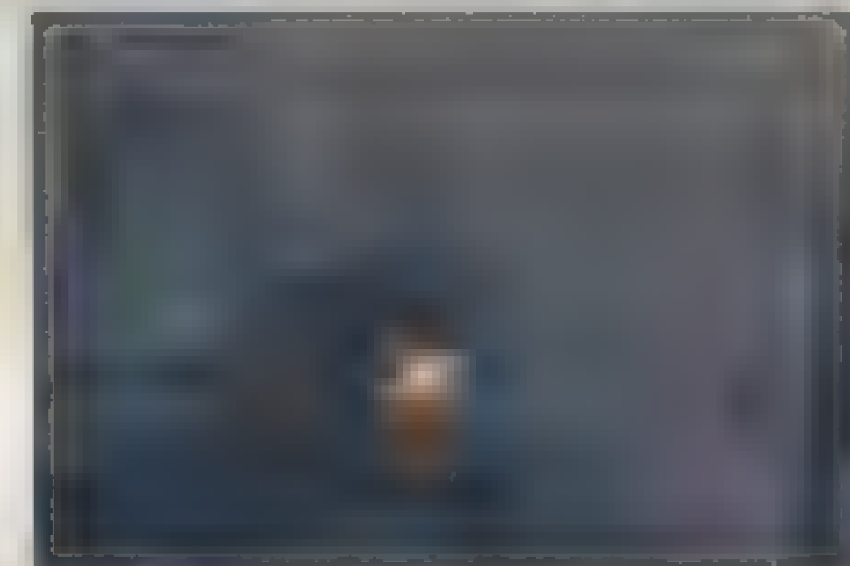
注意在前进的途中除了撞开木门外不能碰到旁边的墙壁，否则王子会从巨人的肩上掉下来直接摔死。

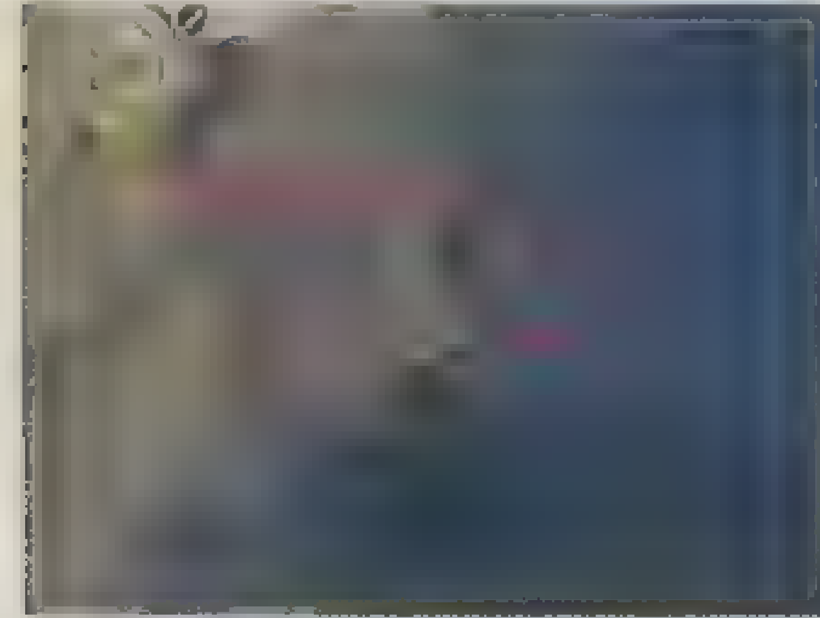
运河



从右侧的梯子来到记忆点，右手边墙角处的通气槽可以翻进去，内有第4个体力奖励点。从记忆点左侧继续前进，在垂直通道处反复三角跳。走壁来到对面的木条处，然后跳到梯子上往下滑，再跃到对面的木条处。向右移动然后借助单杠跃到对面的平台，这里又有一个记忆点。

从残破的木箱处跳到上方的木条，然后跃到对面守卫所处的平台上方的木条，制造速杀。将箱子拖到图示的位置，然后往水池方向走壁，来到垂直通道处反复三角跳攀住上方平台的边沿。趁守卫背对王子的时候，爬上平台将其速杀。如果当你在三角跳的最后来到平台边沿时，守卫正好面对你的话，速杀判定也会消失。

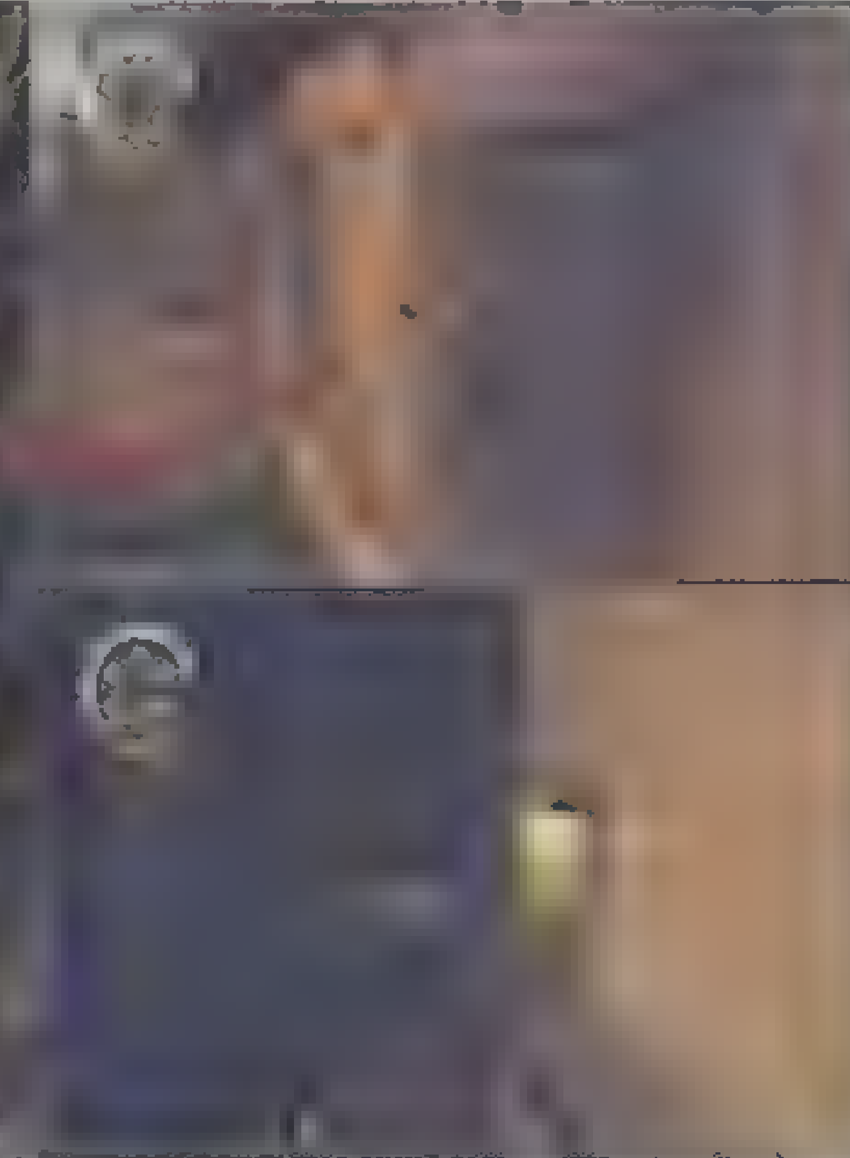


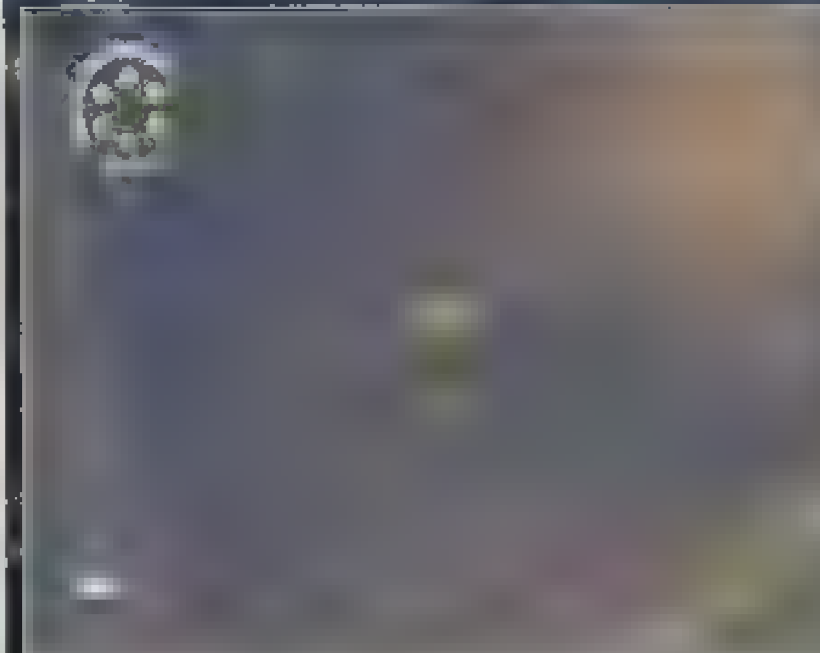


踩下机关后，弹射机关前的水闸门会关闭，此时迅速走壁然后弹射到墙壁的另一侧。反复三角跳来到上层平台，连续走壁加2个弹射机关来到对面的平台处，此时王子会变身为黑暗王子。在旅途越来越接近终点时，所遇到的挑战也会越来越大。这集中体现的一点就是，需要5次速杀才能解决的杂兵越来越多，但也正好给了王子一个练靶的好机会。

皇家作坊

利用锁链滑到最低处速杀1个守卫，落地后还有2头砂犬，拉下墙壁上的机关，然后走壁加链刃来到丝绸处往下滑，在最低点反跳加链刃荡到下一个平台，此处有3个女砂魔和1头砂犬，解决全部敌人后，依然是拉下墙壁上的机关，然后走壁加链刃并利用连续的弹射机关，最后来到另一处平台，此处有1个守卫，走壁后有连续的弹射机关，最后还要使用链刃才能来到对面的平台，这里有2个守卫和2头砂犬，解决完敌人后，走壁来到下一处平台拉下机关，然后爬上打开的木板，跃到之前的平台上。

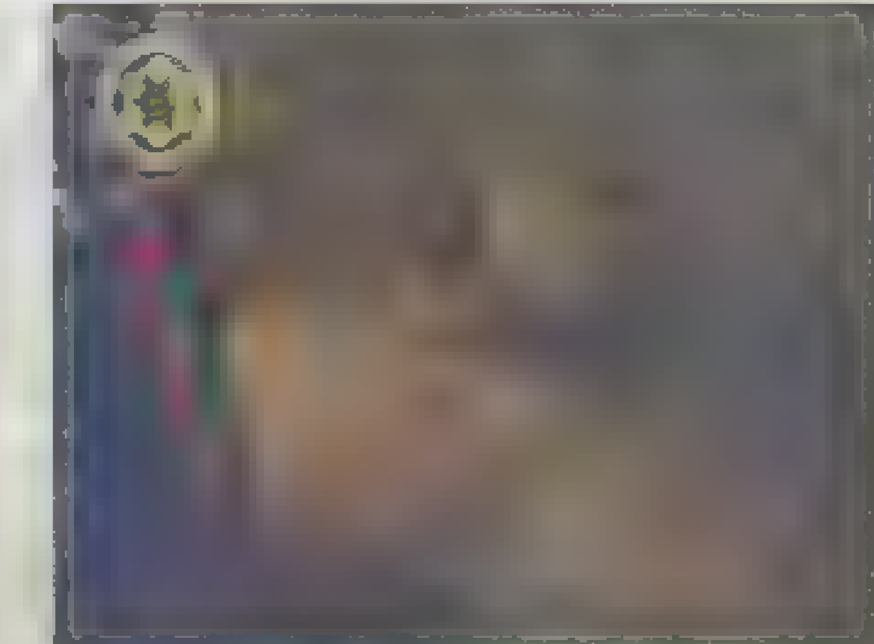




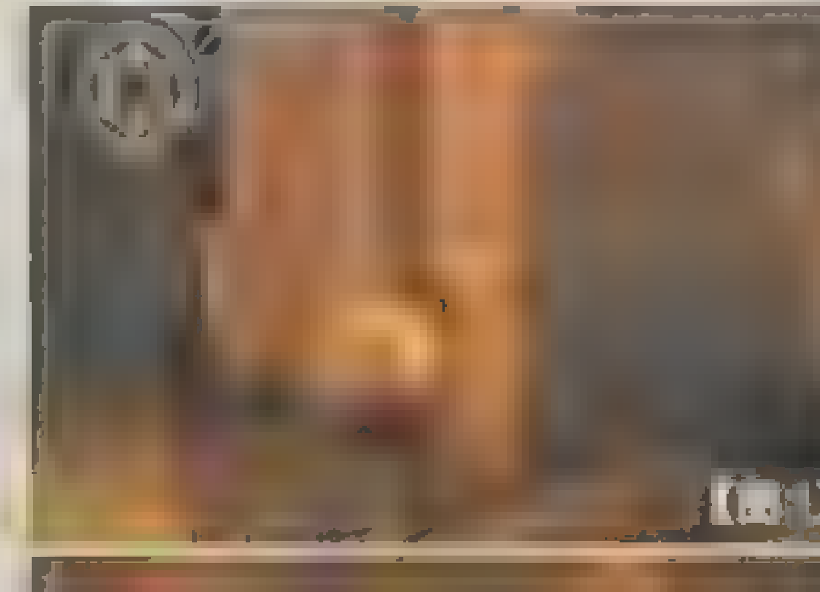
在图示位置走壁加反跳来到打开的木板上，继续走壁加反跳，途中使用链刃连续跃过2条单杠到达对面的平台，攀附在右侧的边沿，使用链刃拖动对面的机关石台，跳到石台上后走壁抓住梯子，滑到最低点再用链刃拖开一处机关石台，跃到其上方然后走壁加反跳来到一个水池里，这时王子恢复了正常。

◀如果不使用纵览全局的功能的话，相信这里的视角又会把玩家折腾好一会儿。

从水池右边向上爬，来到砂之门区域。从锁链倒吊下去，趁砂之门旁的砂之守卫转身之际解决1个守卫，然后马上爬上身旁的木台。走壁利用弹射机关速杀另一处木台上的砂之守卫，注意时机是其背对平台站立时。从平台左上角的石台阶走壁来到木墙边沿处。用锁链滑下去速杀1个守卫，注意时机是砂之门旁的砂之守卫面朝左边时。速杀守卫后立即躲到场景中央的障碍物后，然后爬上去，注意不要失足跌落。跳到另一侧的木条上就可以速杀最后一个砂之守卫。调查砂之门获得200砂币的奖励。



这处砂之门的难点有二：一为速杀第一个杂兵后的视角问题；二为如何把握对面平台上守卫处于平台边沿背身的时机





从砂之门右上角的门进入通道，使用慢放能力通过机关，前方有第23个记忆点，拉下机关进入大门。

在父皇雕像的感召下，王子决心拯救自己的子民。从父皇雕像的手杖往上爬【图1】，跳到平台上后走壁加反跳，跃到单杠处，然后不断地朝左方前进，最后来到一个机关处。该机关分为两个部分，右手边即初始位置处是调整雕像的转动方向，分顺时针和逆时针；通过梯子从上方平台可以来到左手边，这里的机关是控制雕像的移动方向，分为左和右。推动火堆就可以调整机关，具体的解谜顺序如下：

逆时针、右、逆时针、右、右、顺时针、左、顺时针、右、顺时针、右、逆时针、右。【图2】

剧情点



父王的雕像撞破了被牢牢封锁的作坊大门，打破了砂魔火烧皇家作坊的阴谋。被困的波斯人民如潮水般涌出工场，王子也搀扶着一位妇人走出了作坊。看着子民们都重获自由，大家的脸上都流露出幸免于难的激动表情时，王子的内心感到十分安慰。这时从人群里缓缓地走出了一位老人，"知道是谁拯救了你们的性命吗？朋友们，让我告诉你们真相吧，是波斯的王子！"

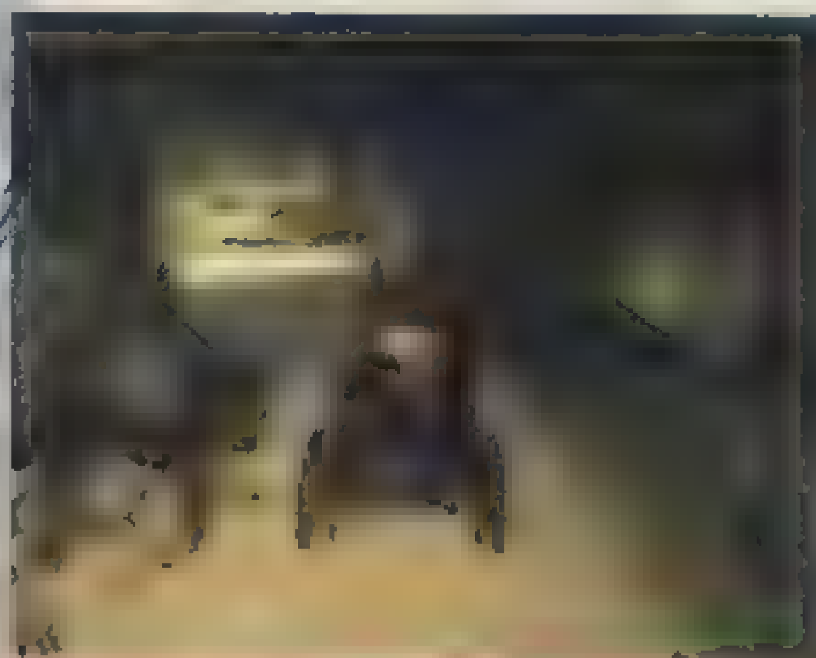
大家都不敢相信站在自己面前的救命恩人，竟然就是波斯的王子。在众人的感激声中，王子露出了难得的微笑。他安然地说道："能看见大家平安无事，这真是太好了……"话音未落，火烧皇家作坊的元凶——身披重甲的砂魔架着马车从人群里冲了出来，妄图逃窜。为了不让自己的子民再受到砂魔的威胁，波斯王子跃上一旁的马车紧追着砂魔紧追而去。

马战



开始的街道注意稍微转向就可以了，难点在于进入洞窟后的第1辆敌人的马车，注意先将其保持在右边，然后在深渊前的夹道就可以将其撞毁，经过深渊后，注意下一个深渊必须先走中央的道路。

黑暗王子的废话集锦1 当王子停在原地不动时，时间一久黑暗王子就会催促王子或发牢骚，内容和语气都十分有意思，现摘录部分如下，与大家共享：1.维齐尔那个家伙死哪里去了？ 2.走啊，快点走啊！ 3.我们该走了，不然会被发现的 4.呜呜呜……（黑暗王子哼起了一首很难听的歌）



从洞窟出来后，注意道路右侧有一堆石块。前方的街道缺口处，第一处靠左，第二处靠右。进入森林道路时，注意路边的钉球，应马上选择道路的空隙处通过，沿途还要击落爬上马车的敌人。走到道路尽头有钉球拦路时，应该马上向左微调，因为马上就要进行飞跃。落地后行驶一段会看见道路中央的花坛，此时应从右手边通过。接下来进入BOSS战。

BOSS战 刀斧砂魔二人组

有节奏地点□键攻击持刀砂魔，然后持斧砂魔就会跳过来砍王子，这时躲开斧头的攻击，砂魔的斧头就会因用力过猛而陷进地下，抓住这个机会攻击持斧砂魔，但也要注意持刀砂魔的位置，一般打两下就马上翻滚换个位置就比较安全的做法。



反复几个回合后，当持斧砂魔的斧头陷进地下时，他会出现速杀判定，注意速杀必须点键两次，分别对2个砂魔进行攻击。

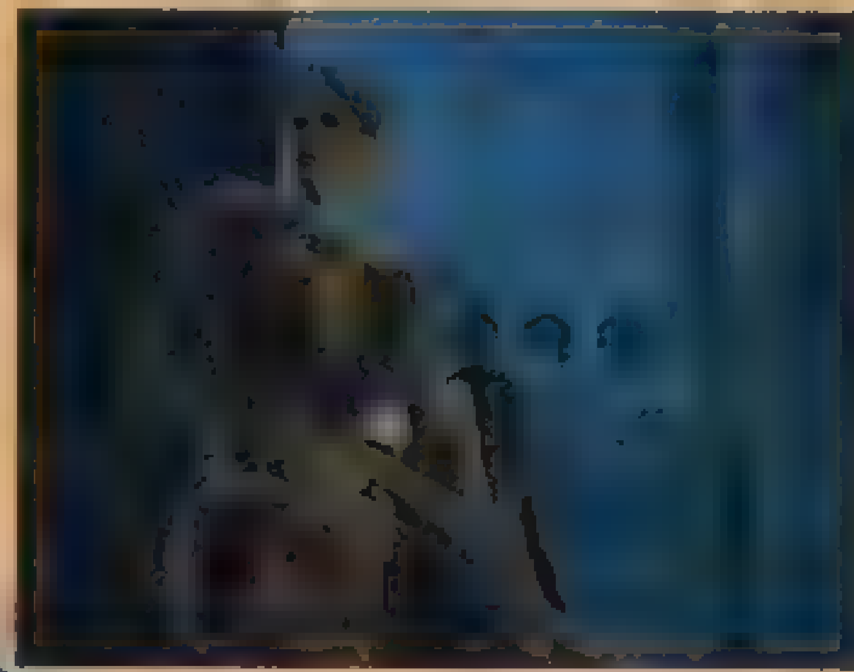
再次重复上述的套路，不过这一阶段2个砂魔的节奏会加快，特别是持刀砂魔的攻击速率，注意防御，再次对2个砂魔速杀后战斗结束。

当王子精疲力竭的时候，法拉于危难中再次救了王子，击倒了剩下的1个砂魔后，二人一同往王宫前进。

剧情点

死寂一片的王宫，安静得有些异样，没有任何士兵把守，楚楚的火炬在夜空中燃烧，一切就像没有发生过一样。"保持警惕。"王子轻声地对法拉说。"我一直在警惕着。"法拉轻声地回答了王子。此时地面突然传来阵阵震动，王子弯下身子用手触摸着地面，事情似乎有点不妙。"快逃！"王子高声喊道，但是已经太迟了，无数的砂魔从四周涌进王宫，不到片刻二人就被包围了。在王子与法拉束手无策的时候，远处传来了老人那振奋人心的声音："去帮助波斯的王子吧！伟大的英雄！你拯救了这个城市的人民，这次让我们来帮助你，跟你一起战斗吧！"被王子刚刚拯救的子民发出了使整个巴比伦颤抖的呼喊，他们挥动着手中武器勇敢地向如潮水般涌来的砂魔冲去。在混战中，王子来到向了老人的身边。

"你们不可能战胜它们的。"王子对着老人说。"但我们可以拖延他们的时间，出发吧，王子！找到维齐尔并了结他邪恶的生命，结束这一场恶梦。"老人毫无惧色地说。王子那坚毅的眼神承载着所有人民的期望，他与法拉一起冲进了王宫的。





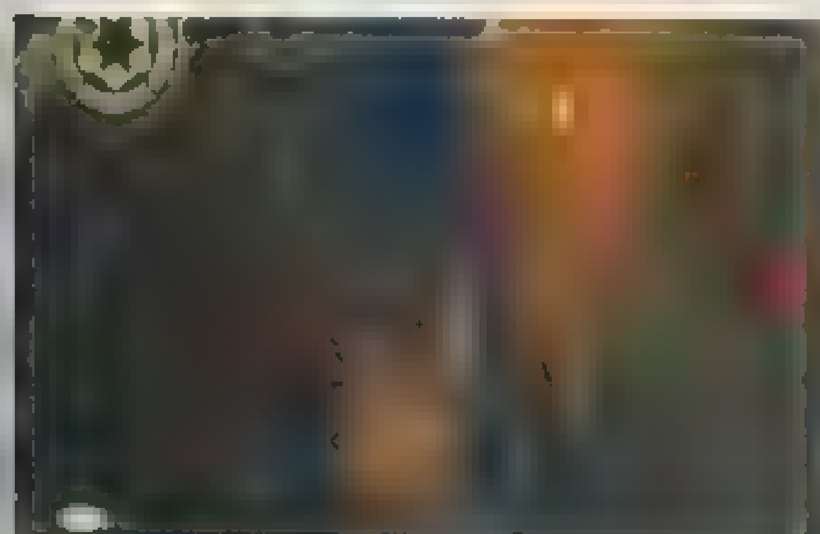
Chapter 4 人生似梦时如砂

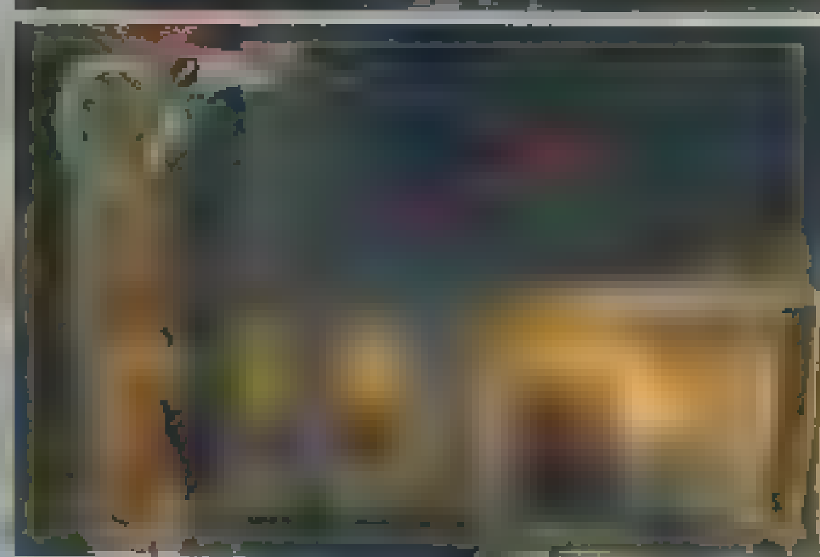
宫殿入口

解决全部敌人后，正前方的大门会打开，从左侧走壁攀住墙沿，然后移动到右边的窗口进入房间，继续往前走，王子恢复正常，从水池的正前方走壁进入通道，内有记忆点，此处的敌人比较多，由女砂魔和强力杂兵组成，且分两批出现。

从右侧继续前进，王子和法拉会合，此时王子需要前往最上层帮法拉打开吊厢的机关。从右侧走壁并利用弹射机关来到石条上，反身跃向狭缝中，然后一直向上角跳到平台处。推动火堆打开机关，进入大门后，滑至丝绸的最低点，然后反身跃到墙壁的缺口处。攀着边沿一直往左移动，来到平台上先在左边走壁，然后使用三角跳来到高层平台，该处有2个守卫。

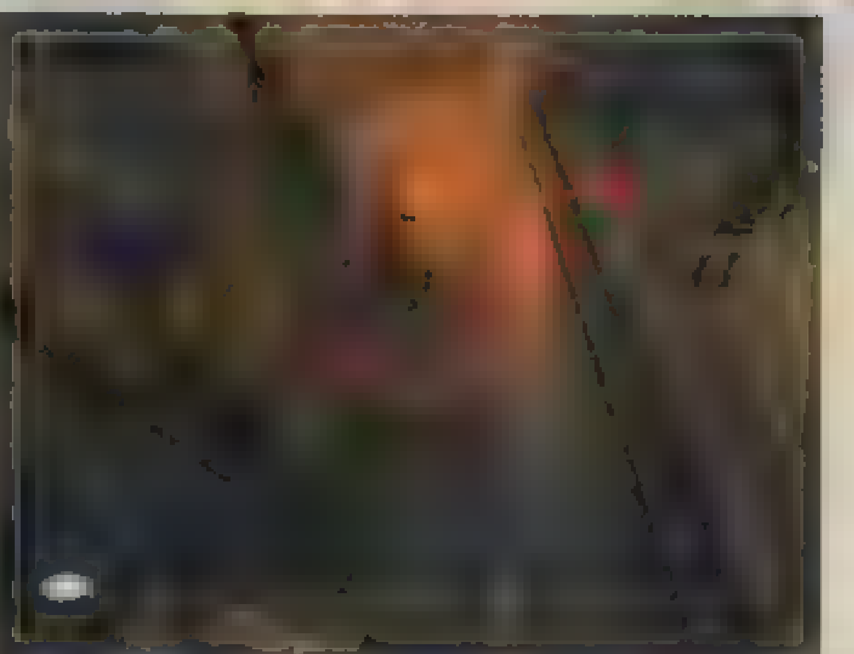






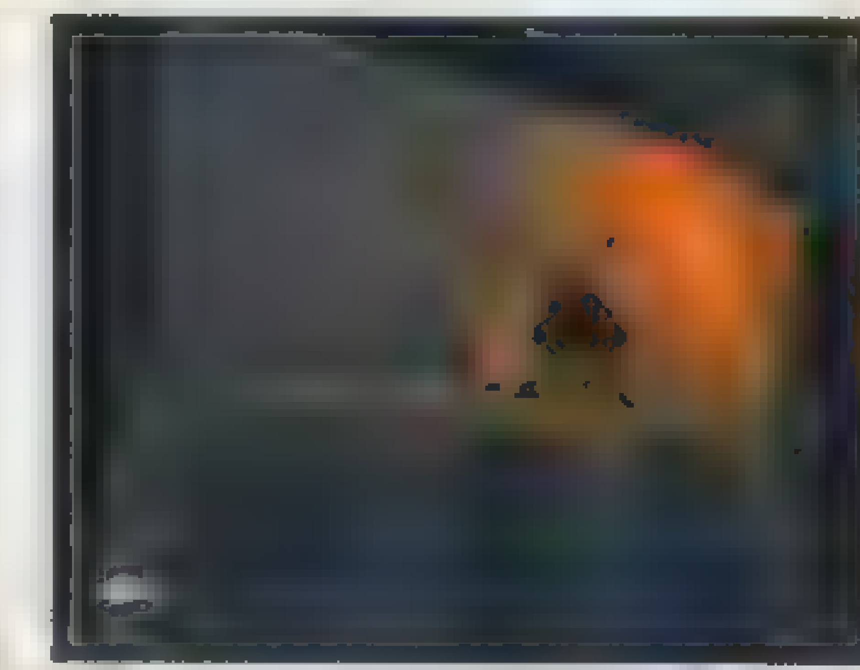
从平台的左上角缺口处走壁加反跳，抓住单杠继续往上走，从匕首固定孔处向右走壁来到一处平台。从平台上方的边沿继续前进，利用首固定孔处向右走壁，注意要在移动平台伸出来的时候再走，到达活动平台时反复三角跳，最后利用上方的匕首固定孔往右走壁加反跳，抓住单杠后先往上跳，然后再跳到右边的平台，此处有2个女砂魔。

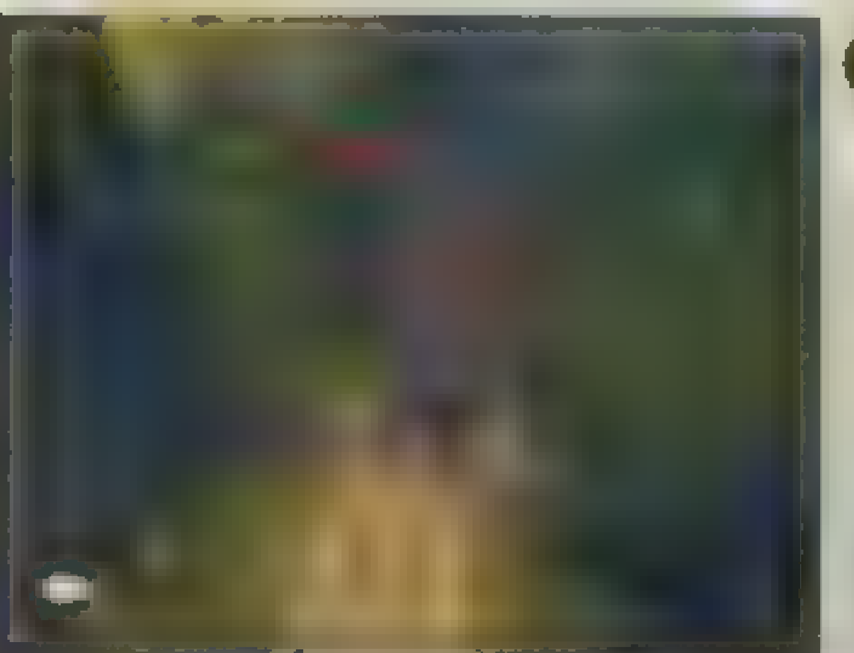
推动该平台上的火堆是打开右手边前进道路的门。而从平台对面的匕首固定孔一直往上跳，然后利用三角跳开启上方的机关所打开的门则是通往第5个体力奖励点的门。落下来之前最好发动慢放，否则会不够时间进入该门。



进入大门后从右侧上方的匕首固定孔往上跳，来到上方平台从边沿处跃至对面墙壁的匕首固定孔处。注意活动平台的伸缩，往右走壁来到活动平台上，然后继续往前方跳来到石条处。反复三角跳来到上方平台，此处有2个守卫。此处要注意三角跳的分寸和敌人的方向，稍有不慎就会被敌人发现。不过以大家熟悉系统操作后，搞定2个守卫应该是不费吹灰之力的。

从平台的缺口处走壁加反跳抓住单杠，注意第2处单杆必须使用三角跳才能扣住上方的匕首固定孔，这里利用相似地形迷惑玩家。向右走壁来到最后的平台，此处有1个守卫和2个女砂魔。从平台边沿可以直接跃上吊厢与法拉会合。这里可以说是本作中最容易让人一次上当的地形之一，不过相对于前作来说，本作中令人印象深刻的机关和迷题反而变少了。





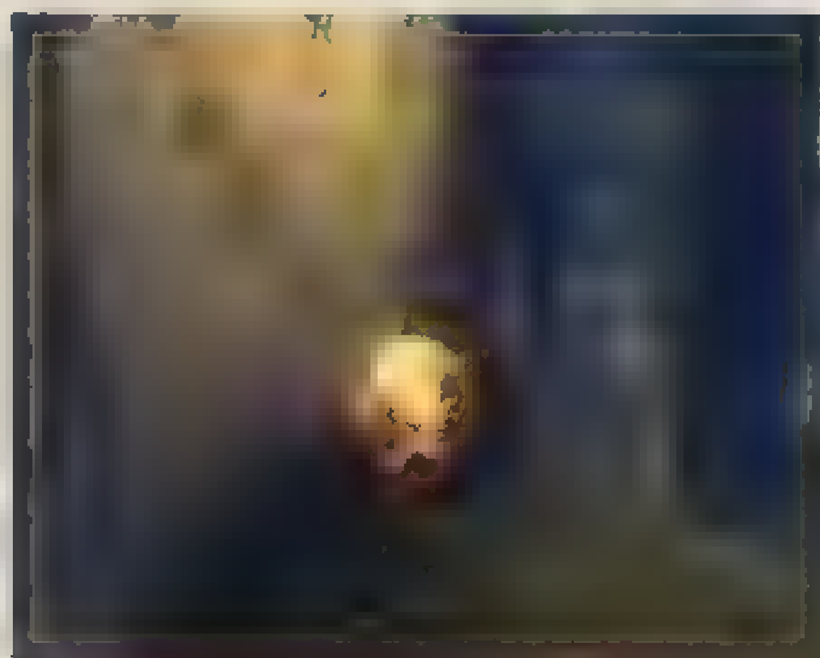
空中花园

解决2个女砂魔后，推动火堆使机关石台运作，从垂直通道反复三角跳来到左侧平台。利用机关石台匕首固定孔往左走壁，然后紧接着再次利用匕首固定孔往上跳，来到上层平台。注意另一侧机关石台，趁其伸出之际走壁扣住其匕首固定孔，然后再继续往右走壁。在平台处继续走壁前应注意活动石板，从丝绸滑下后反跳到对面的木条上。向左移动来到另一处木条，跃到狭缝中往上爬，然后再跃到对面的匕首固定孔处。走壁加反跳来到另一处匕首固定孔，朝上方走壁即可到达下一个平台。



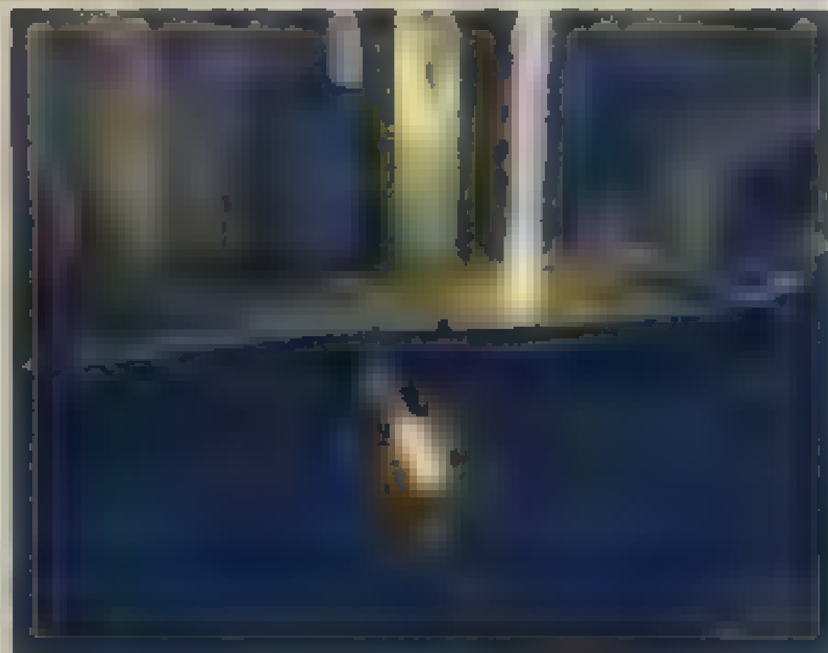
从平台右侧走壁加反跳，然后经过两个匕首固定孔跃至单杠上，在最后一个匕首固定孔走壁后，注意活动石板与立直。平台上有记忆点。

黑暗王子的废话集锦2 庙宇外，王子感叹维齐尔变成这样子真是件可怕的事情，但黑暗王子反而会说："这真是件美妙的事情"。当王子在市场区里救出法拉后，王子却被甩了，这时黑暗王子则不冷不热地刺了一句："女人就是这样子，解决了她的问题，就会为你带来新的问题。"这话说得简直……广大男性读者的心声吧？



从记忆点继续前进，沿低处墙边的石条来到平台时，法拉协助王子射落了前进道路的木板。走壁加反跳抓住狭缝上方的单杠，松手滑下去后先注意2个守卫的方向。2人都面朝平台外侧时，就是绝佳的速杀时机。行动够快的话，杀死第1个守卫后，杀第2个守卫的时间也是足够的。解决全部敌人后，从平台右上角走壁并利用活动石板来到下一个平台。

把握机会从平台上走壁来到砂之门旁的单杠处。向上攀爬然后从树枝处跃到对面的平台，再次借助法拉打开的道路来到狭缝中，首先利用平台两侧的守卫背身之际速杀1个砂之守卫，然后迅速跑到外围的护栏处躲避。算好时机发动慢放能力再解决另一个砂之守卫，不惊动另一名守卫的前提下拥有足够时间将其速杀。调查砂之门获得沙之风暴的时间能力。

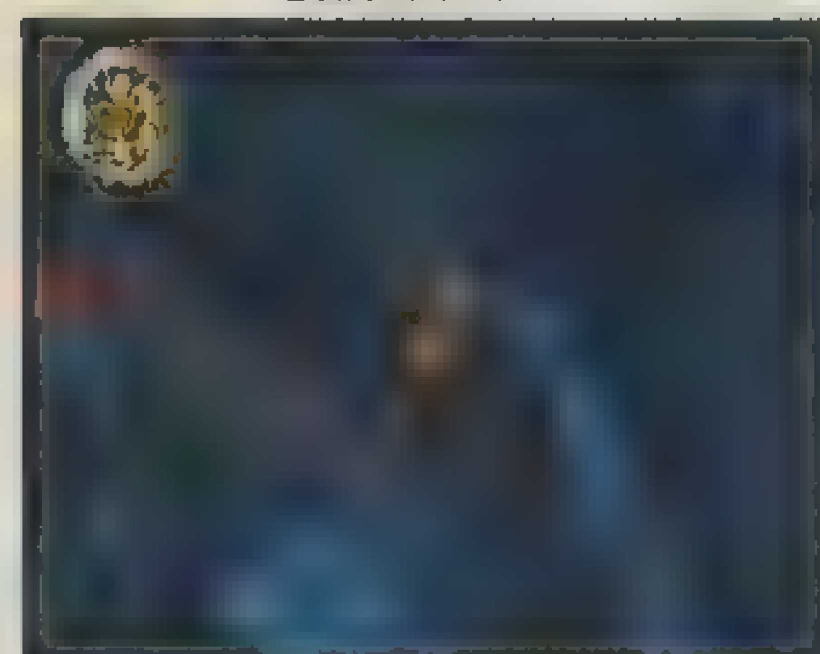




从图示位置来到对面的匕首固定孔，先朝左边走壁，然后再利用活动石板反复作三角跳来到高处的石槽。从狭缝下去后，利用守卫间背向的时间差分别速杀2个强力杂兵，每个均需5次速杀。从平台的右上角继续走壁前进，来到上方的石槽处向右移动，最后进入新平台，这里有记忆点。

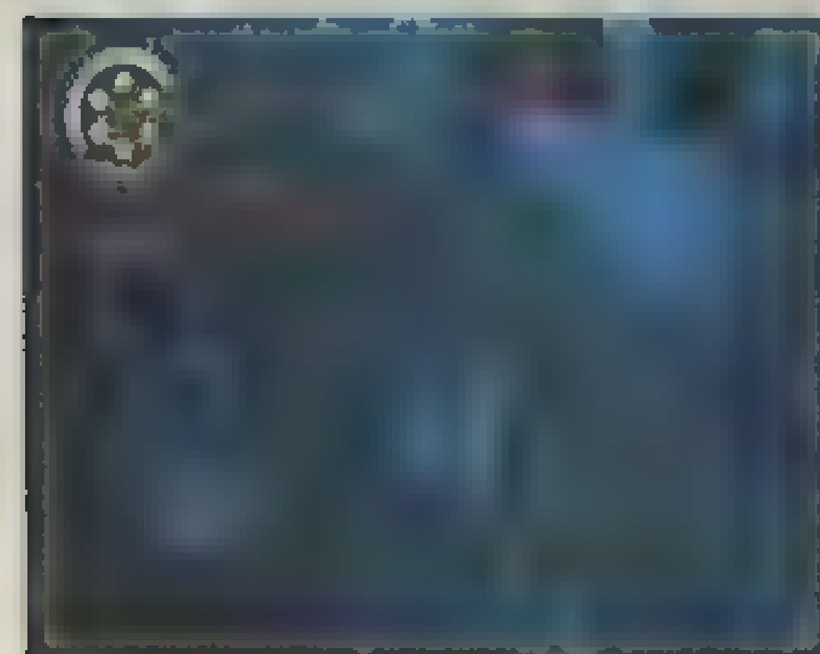
经过一连串机关的考验，可以适当利用慢放能力，接下来迎接我们的是一个平台升降的解谜。按照图示的数字，将平台以2、1、3、1、2、3的顺序移动就可以将所有平台升至最高点，从而打开浮桥的机关。当王子和法拉即将会合时，维齐尔出现了。他虏走了法拉，还将王子打落深渊。

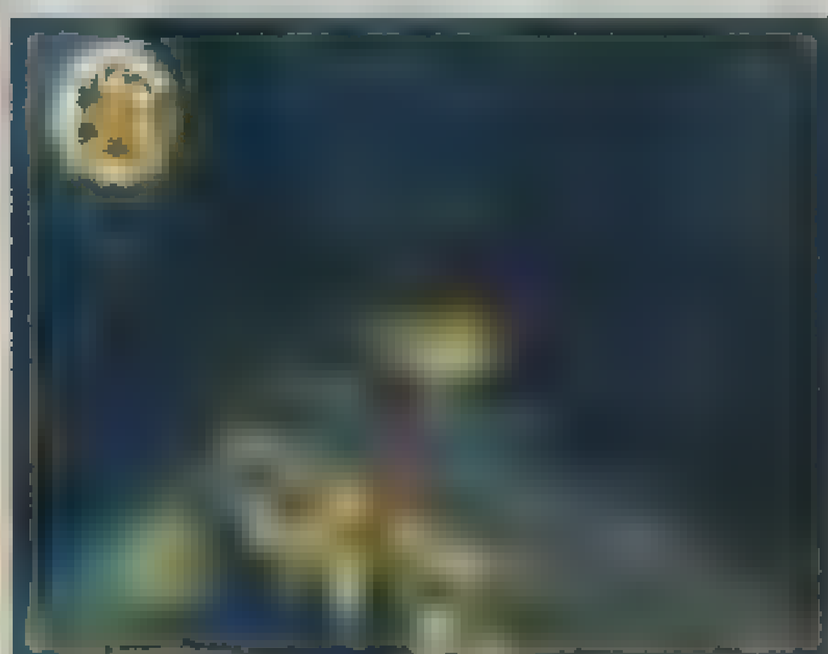




继承者之井

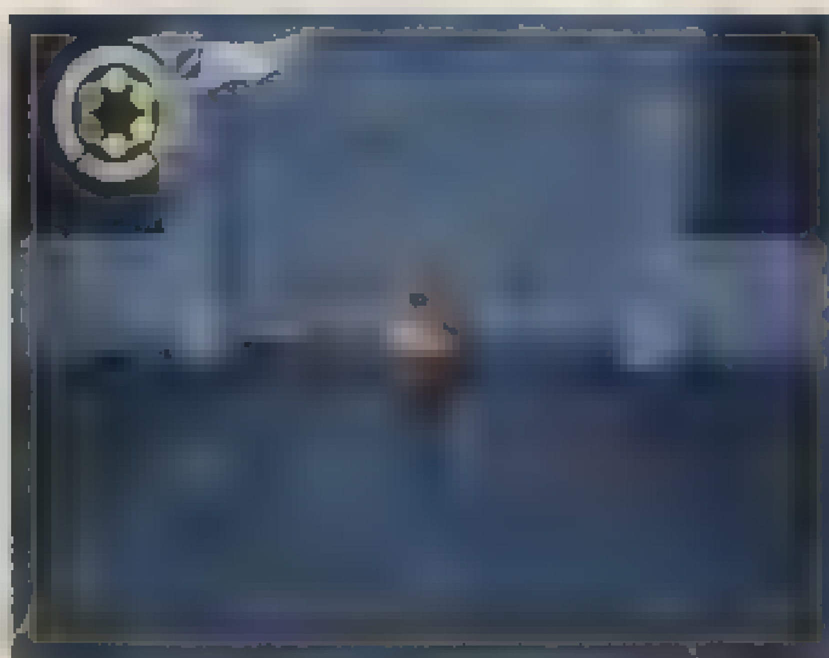
在千钧一发的时刻，王子变身为黑暗王子利用链刃解除了危机。注意在图示位置要走壁加反跳，才能用链刃勾住前方的单杠。从锁链处落下后的木条会断裂。一直前进来到一个砂怪密集的房间，立即从反方向走壁，然后来到平台深处从狭缝滑到下层，在这里可以杀几个砂魔补充体力。





利用链刃荡到对面的平台，接下里是几处连续的链刃表演时间，黑暗王子的表现非常酷。利用单杠荡过一处深渊后，杀几个砂魔补充体力，然后贴着墙壁的边沿继续往下走。解决平台上的砂雾怪后，从狭缝处落到地面，最后来到一处满部机关的通道。

第一处难点在于从图示位置下落后，迅速爬上石条，然后向左移动到尽头，再反跳来到对面。第二处难点则是荡过一处单杠后，马上从平台的右侧走壁攀住石槽。第三处难点是深渊前的高低差齿轮机关，需要在墙壁的齿轮没入墙壁时赶紧向上走壁，抓住石槽后用链刃拖开对面的机关。



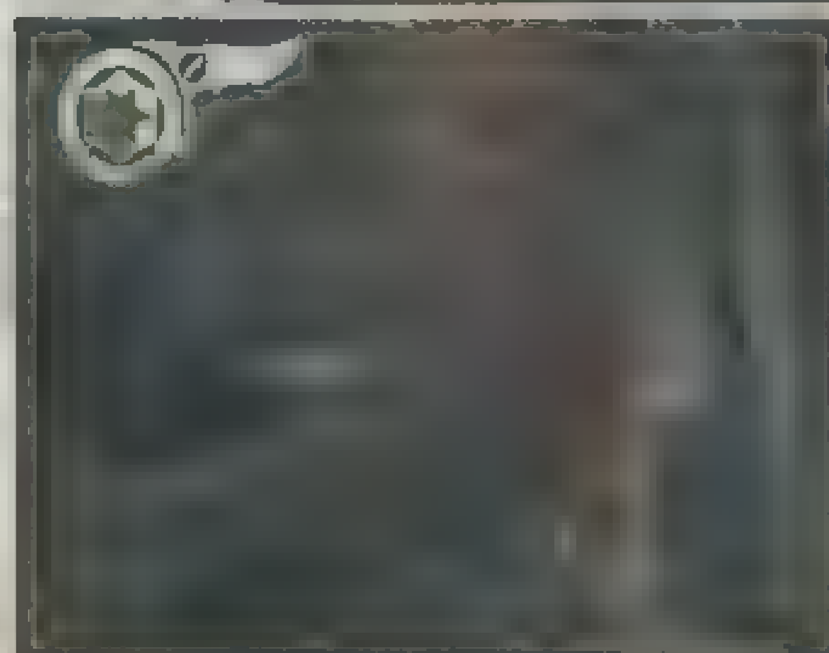
进入房间后，王子从已经驾崩的父皇处继承了皇家战刀。按△蓄力击破正前方的门，来到记忆点。注意速度要快，周围会有砂魔干扰，但它们会惧怕皇家战刀所发出的耀眼光芒。【如图】

以皇家战刀作为照明在黑暗中不断摸索着前进，第一层的终点在连续使用三角跳的平台处。第二层由多平台构成，尽头是记忆点。

进入大门来到通道的尽头，从右侧向上走壁可以攀住石槽，然后继续前进。该通道内没有什么复杂的地形和机关，大家可以放心探索。【如图】

来到顶层使用皇家战刀击破被碎石挡住的洞口，消灭平台上的敌人后，跃到对面平台来到记忆点。此处的地形多为匕首固定孔和单杠，当王子在该地形中穿梭时，身手非常矫健。



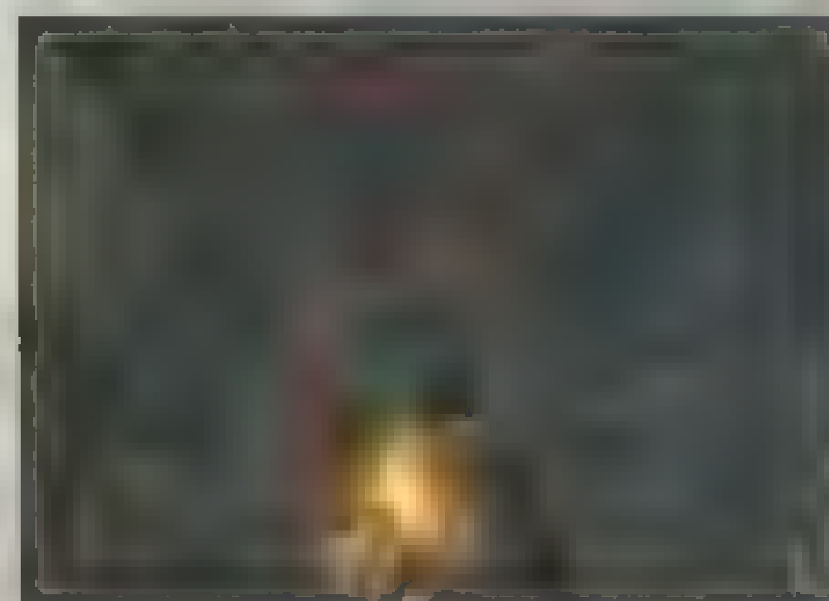


地下迷宫

首先从中央平台进入另一个需要击碎石头才能进入的洞穴，来到高处出口时，外面会有敌人。从高处平台的左侧走壁进入狭缝，然后一直往上移动来到另一处平台。从该平台利用单杠跃到对面的柱子上，然后三角跳来到上层平台打开机关。

回到狭缝上的平台，走壁反跳利用2条活动柱子来到对面的平台。消灭平台上的敌人，拖动开关，然后通过对面的柱子来到一个新平台上。这里有2头砂犬和数个砂魔，注意最后1名砂魔如果你不碰它的话，它只会傻傻地在角落里兜圈。拖动机关继续前进，跃到对面柱子上，落到倒数第2层然后进入一个同样需要击破石头的新洞窟。





注意洞窟内的深渊必须从墙壁右上方的匕首固定孔处通过，出口处还会有敌人骚扰。

在图示位置走壁加反跳来到上层平台，从狭缝处落下后会有敌人纠缠。可以立即跃到平台对面的匕首固定孔，然后一直往上移动。

通过2条圆柱来到下一个平台，注意在打开前进道路时，此处的敌人会上前骚扰你。在平台出口的右侧走壁，利用匕首固定孔来到对面，利用石条不断往上爬，最后来到一处机关密布的通道。使用慢放能力有助于你安全地通过此处。最后看到记忆点时，大家是不是都松了口气呢？



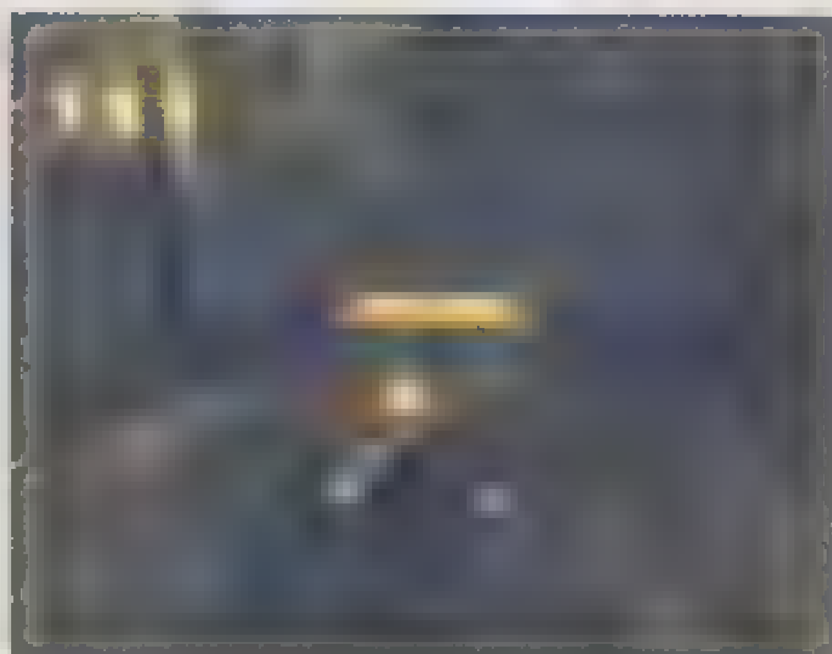


皇家厨房和秘道

进入房间后消灭大量的敌人，然后在图示位置利用匕首固定孔走壁加反跳来到房梁上。最后走壁踏下机关后进入大门，通道内有记忆点。

通过木条和活动石条来到秘道出口处，这里有记忆点。

父王的刀 当游戏进程来到继承者之井时，波斯王子能够取得已经牺牲了的波斯国王沙拉曼的皇家战刀。这把武器真可谓是游戏中的神兵利器，比起王子右手所持的主武器时之匕首，在攻击力上凌驾何只几倍，普通的杂兵只要砍几刀就搞定了。但取得皇家战刀后，就不能按○将副武器投掷出去，也算是有利有弊吧



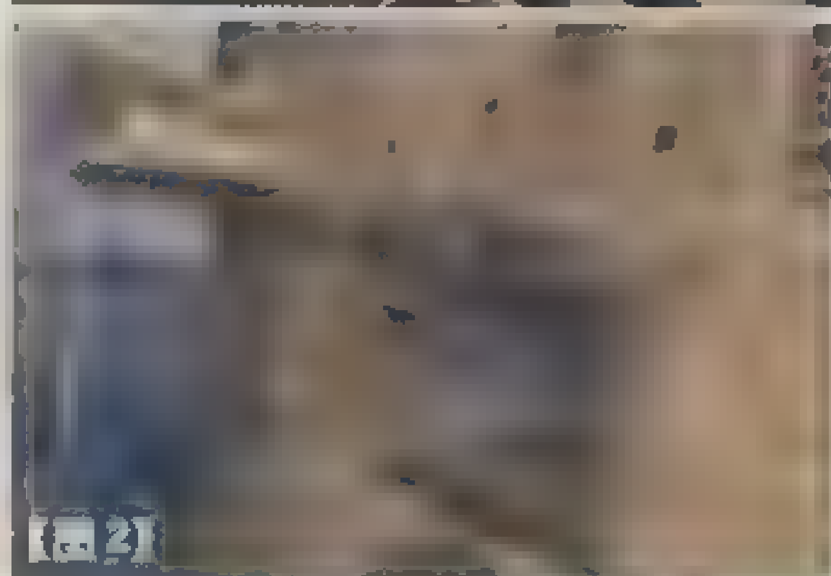
巴别塔

从出口处沿着道路前进，来到一座3层高的棚屋前，注意路途里的隐形砂魔和守卫。推动火堆后从图示位置来到2层，再从外围的木条来到3层推动火堆。然后继续从外侧有乌鸦的木条处前进，来到升降机另一侧的平台，将石头拖出来放在匕首固定孔的下方。

继续前进，单杆处的通路多留意反方向的上方。最后进入机关通道，尽头有记忆点。

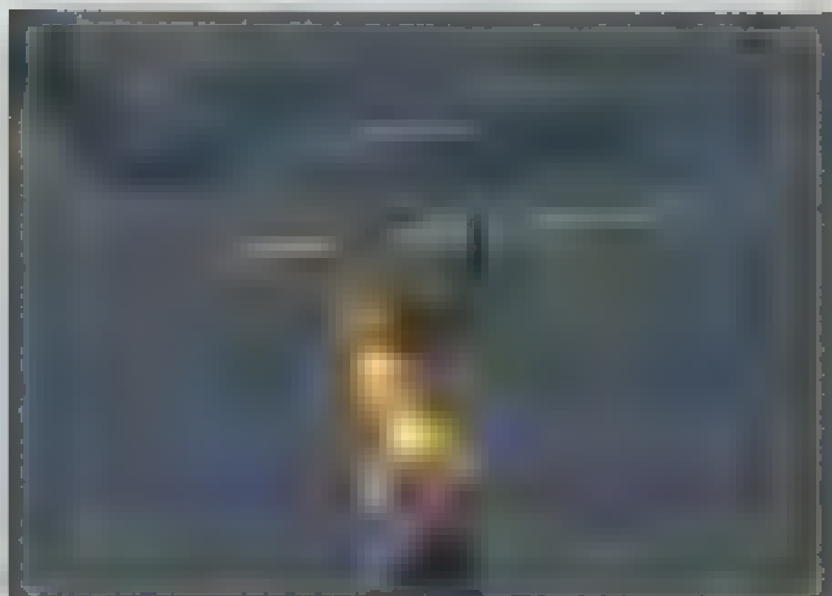
从记忆点来后就会遇到2个女砂魔，从上方的匕首固定孔继续前进。来到棚屋处推动机关，然后从外围的木条来到第2层。将石头一层层地运上，消灭第3层的守卫和隐形砂魔将石头推到边沿的升降机，使另一侧的升降机运转。在图示位置【图1】走壁加反跳来到高处平台，然后再次走壁加反跳来到升降机处。从对面平台的狭缝往上走，当来到图示位置时，注意观察下方，这里就是第6个体力奖励点的入口【图2】。机关通道内多为复合操作式的，时机把握是最重要的过关要素。


【图1】


【图2】

消灭2个守卫后，从外围爬进内层的棚屋。将石头推进升降机，然后从平台的侧面来到对面平台，消灭2个守卫和1个女砂魔，再度跃回棚屋2层，推动机关将石头升到第3层。然后从升降机外的木条来到外围，走壁加反跳来到一架空的升降机处，再跃进走廊内消灭2个女砂魔。来到3层消灭2个守卫后，将石头推到另一架空升降机处。

接下来再从刚才放石头的那架升降机跃到另一架刚升起来的升降机，然后来到平台上消灭2个女砂魔。从木条向上走，注意利用匕首固定孔。来到铁笼内消灭4个守卫，然后从铁笼左侧平台上方的匕首固定孔继续前进。注意图示位置并非跳，而是要往下移动。最后从柱子处跳到对面平台，通道内有记忆点。





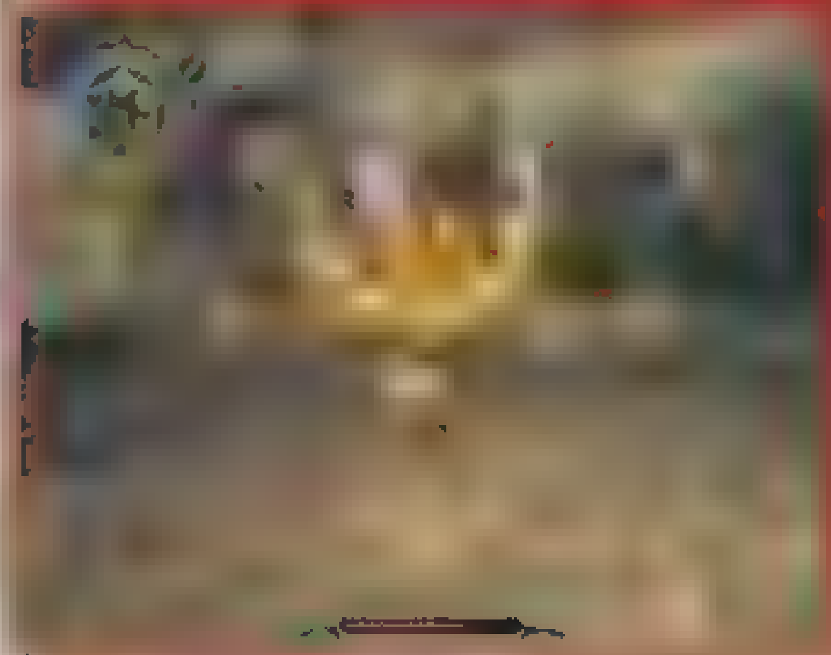
这里要特别注意的是许多平台都是活动平台，特别是图示位置，一个不小心很容易就失足摔死。通过连续的单杠后来到巴比伦塔的顶层，这里有最后一个记忆点。

开启台阶左侧的机关，然后进入大门。用人蓄力打破通道尽头的墙壁，进入最终BOSS战。

最终BOSS战 维齐尔

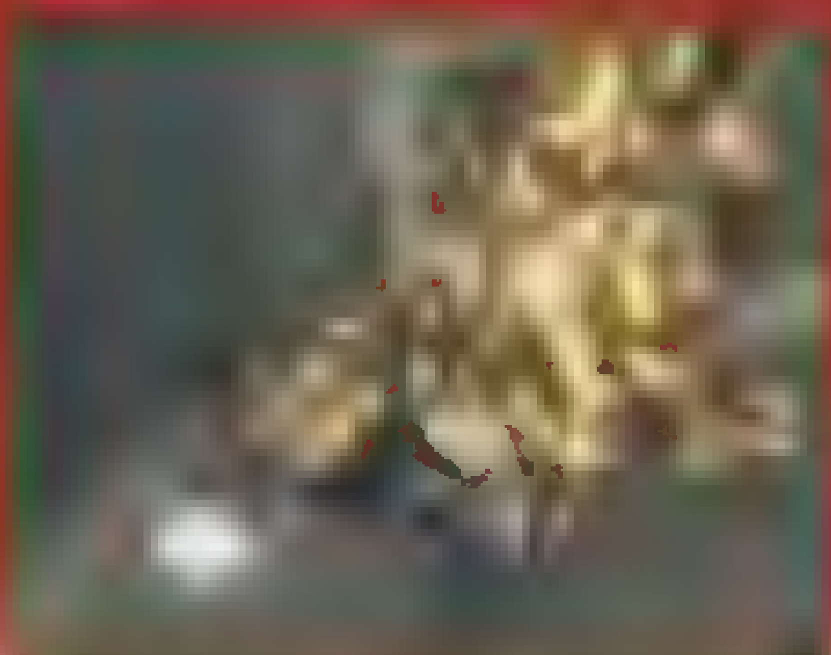
第一阶段

第一阶段对付BOSS的具体步骤方[illegible]打BOSS，[illegible]BOSS逃开使用飞石攻击，王子可以[illegible]石头接近的一瞬间用翻滚躲避，BOSS的[illegible]攻击是防御不能的，[illegible]



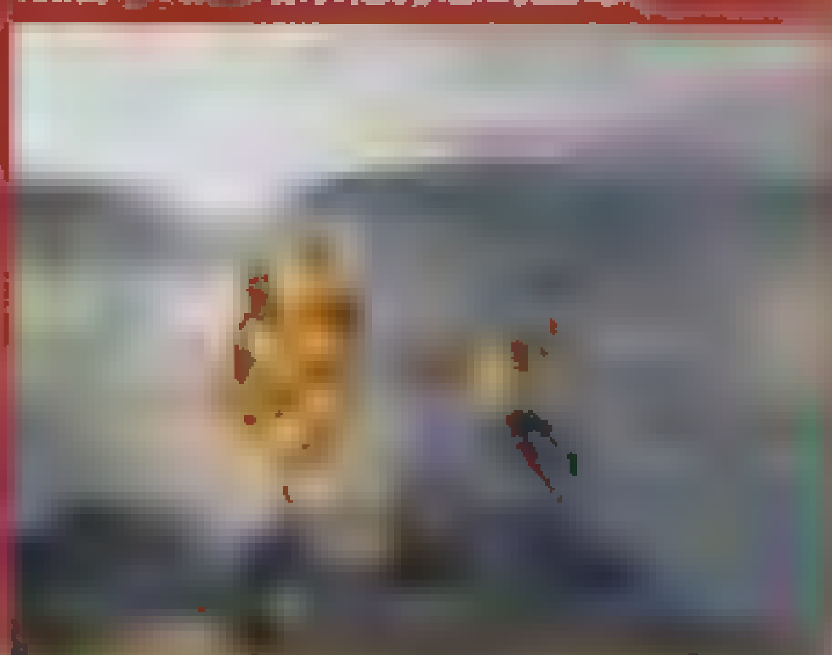
第二阶段

通过地面的[illegible]石头，来到BOSS背后的柱子按住R1反跳[illegible]，值得注意的是三次连杀，每一次都要砍三刀，每一刀的时机都不相同，大家要尽量打起十二分精神。



第三阶段

不断地通过石块往上移动，只要有体力并且站立在平台上的话，BOSS的光波是无法击落王子的，唯一需要小心的是在跳跃的过程中被光波击中，从高处掉下来会直接摔死。跳到最高处向维齐尔劈出最后一刀，结束他万恶的生命。



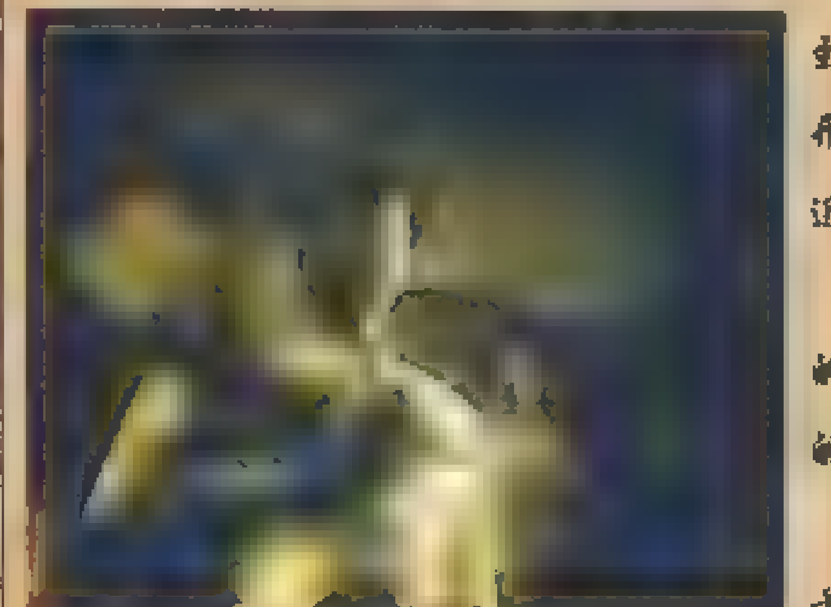
精神迷宫



我们追随着黑暗王子的幻影一路前进。最后，在法拉的呼唤下，王子终于摆脱了心魔，确定了自己所追寻的道路。在时间的大海里，我们每个人都只是其中的一粒砂子。你曾妄想过拥有整个大海吗？在暴风雨即将来临之际，风会把我们洒向四方。历经了世间的漂泊，在风与水的伴随下，最后我们依然会回归大海。

剧情点

随着维齐尔的死亡，所有的砂魔都变成了沙子，人们为胜利而欢呼。此时所有的时之沙一点一滴地聚拢到王子的跟前，慢慢地变成了凯琳娜的形态。发出耀眼光芒的凯琳娜缓缓地靠近了王子。



"这不是属于我的世界，但还有其他的世界存在。我会找到属于自己的地方的，就像你一样。"

王子把时之匕首交给了凯琳娜，匕首随即化为沙子回到凯琳娜的身体里面。凯琳娜为王子脱下深陷在皮肉里的链刃。

"现在，你自由了，王子。你的旅途已经来到终点。"

说罢，凯琳娜便化成细砂在空中消失了。而这一切并未结束。当王子正要拾起地上的王冠的时候，黑暗王子却出现在王子的跟前。他拾起了地上的王冠。

"属于你的一切都应该是属于我的，并且终将会属于我！"

黑暗王子挥舞手中的链刃，把王子拖进了自己的精神世界之中。

尾声

醒醒

快醒醒

朦胧中的我缓缓地睁开了双眼，在巴比伦那落日余晖的映照下是一张纯洁善良的脸，法拉的呼唤让王子从恶梦中醒过来。

法拉

你还好吧

我想，一切都结束了

王子，还有一件事我百思不得其解，你到底是怎么知道我的名字的

王子神秘地笑了笑，深情地凝视着法拉。



"世人都以为，时间就像一条平静流逝的大河，永远只向着那天的彼端奔流不息。但我可以告诉你，我见过时间的真面目，其实他们都错了，时间就像是在狂风暴雨中的汪洋大海，或许，你[illegible]所说过的故事

关于存档覆盖 如果通过开始菜单中的New选项重新开始游戏，一旦存档后就会使额外奖励中的隐藏要素恢复到未开启的状态。不过，如果你已经犯下了这个错误，还有最快的补救方法，即调入游戏的最后一个存档，完成精神迷宫中的内容再次通关，便可重新恢复额外奖励中的隐藏要素。

王者无双之道 隐藏要素揭秘

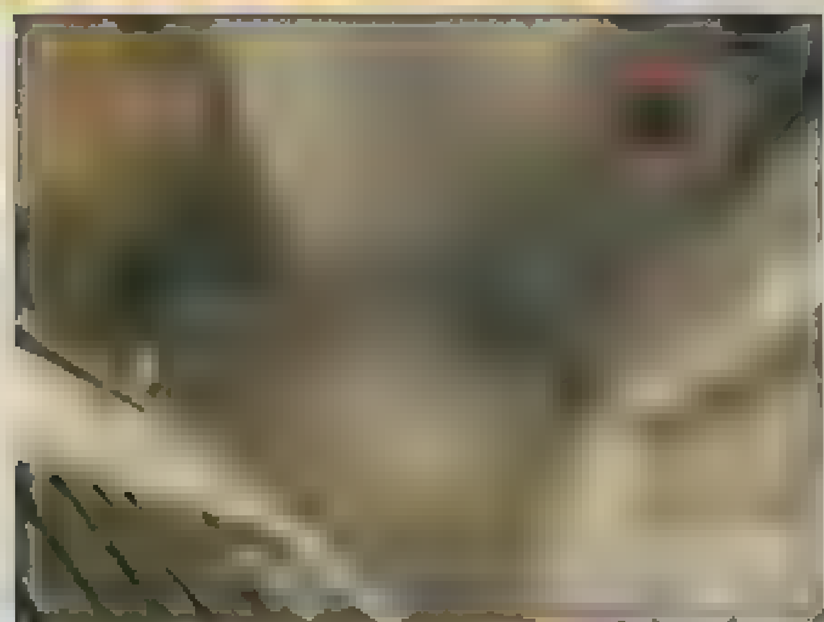
体力上限点位置

下水道出口

离第一个体力上限点最近的记忆点为下水道（the sewer）。该隐藏关的入口处有门帘。在闯关过程中，不用担心生命问题，生命耗尽后将自动被送回黄金水池之前，水池上方的圣物是波斯瓷罐。但是被送回之后，之前消耗的时之砂不会恢复。因此，在后期较难的挑战中万一失败，最好还是选择自杀的方法，在隐藏关处重来。每一次时间能力的使用，我们都必须把握得恰到好处，不作无谓的浪费。



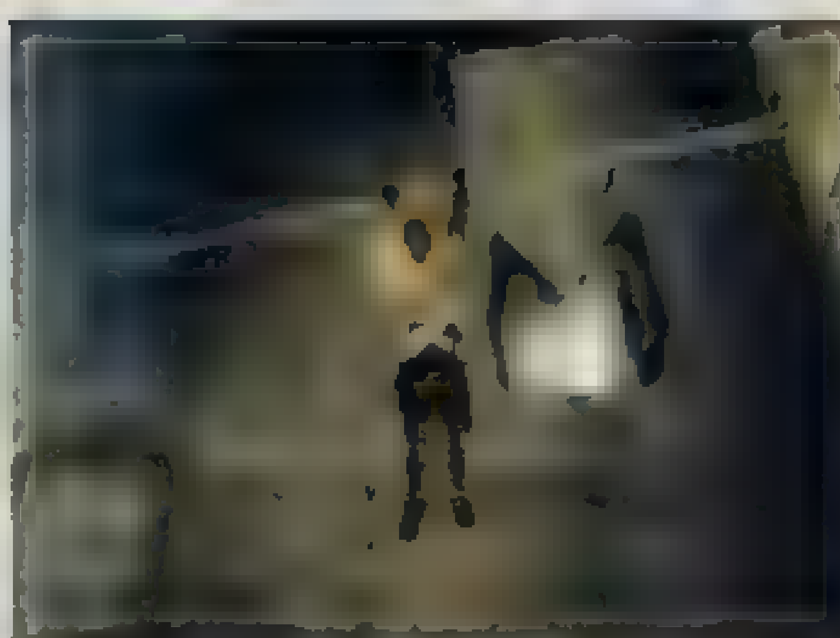
屋顶区域



当波斯王子来到屋顶区域（最近的记忆点为 the lower city rooftops），在进入BOSS战前用匕首划动墙上的机关，将会开启两扇铁门，右下方一扇通往巨人的BOSS战，身后较远的一扇门通往隐藏关。抽出匕首落地后两扇铁门便会开始下降，此时迅速向远处的门跑去，时间刚好。在尽头处获得祝福之水，注意看这回黄金水池上方的庇佑圣物为一顶皇冠。

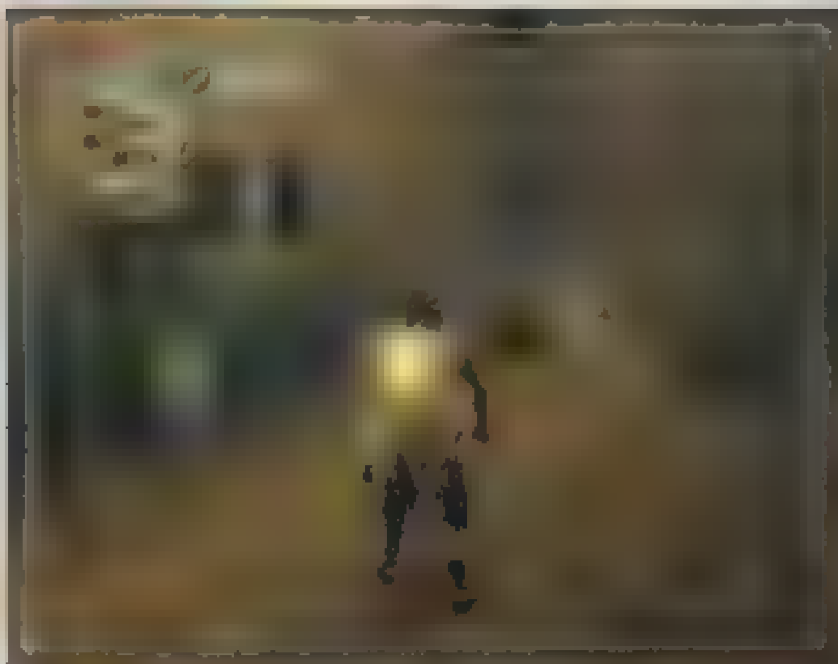
寺庙

最近的记忆点位于寺庙（the temple）。当王子在神庙中追踪维齐尔来到一个有积水的圆形密室，在该密室中有两扇门和一个转盘开关。其中一扇门是刚才的入口，另一扇门则是该处隐藏关的出口。转动转盘升起密室内的水闸，排干积水后从墙壁反弹跳抓住柱子往上爬，中途注意另一侧墙壁上的洞口，隐藏关的洞口前挂有蓝色的旌旗。这次黄金水池上方的圣物像是一把波斯叉子。



运河

当王子骑在石巨人头顶离开城市花园后，顺着运河的细流来到尽头爬上梯子，在此可看到记忆点（The canal）。注意记忆点右侧墙壁下方打开的洞口，洞口前有三个花瓶。如果你有破坏瓶罐的习惯，那么这个隐藏关你是绝不会错过的。翻滚进入洞中，来到最下层在尽头处你又看到了久违的黄金水池。这回水池上方的圣物为两尊波斯神像。



宫殿入口

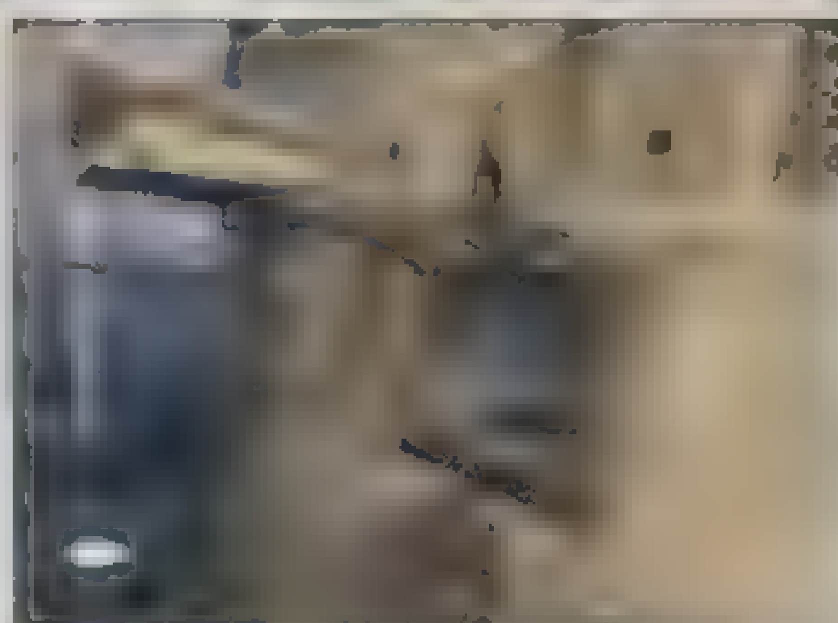


▲本作的祝福之水的隐藏位置还是比较明显的，只要玩家多仔细观察就能凑齐。

最近的记忆点位置在宫殿入口处（palace entrance）。在最高层装有火焰转盘机关的走廊上，走廊的两侧各有一扇关闭的铁门。其中一侧的铁门的开关装在走廊外侧对面的墙上，调整视角后便可看到墙上的匕首固定孔。抓柱扶廊的边缘，利用匕首固定孔后往上爬到最上方，然后进行四次三角跳触动机关。之后用时之砂减慢时间，原路返回走廊进入铁门。这次黄金水池上方的圣物为一面波斯明镜。

巴别塔中段

第6个体力上限点所在的区域位置位于巴别塔的第二个记忆点后（the middle tower）。用载石升降机将石块运上该区域最上方的平台后，拉出石块推入另一个空的升降机内使其下落，同时在前方又升起一个空的升降机，经过一段距离的移动来到前方的平台上。走壁并借助两根单杠跳到一个木板平台上，此时屏幕左下方会出现眼睛标记，如果进入俯视状态，那么平台下方的洞口可以看得一清二楚。挑战关开始处的转刀可以提前一段距离走壁避开，之后在两面转动的钉墙前需计算时间差。之后，可以选择在第一个转轮刚打开的时机走壁，但是别忘了在走壁即将结束的时候反弹跳到横杆上。至于最后的转刀和钉板机关，从边缘处走壁即可轻松从机关上方通过。



隐藏武器和暗藏名单

暗藏的音效制作名单



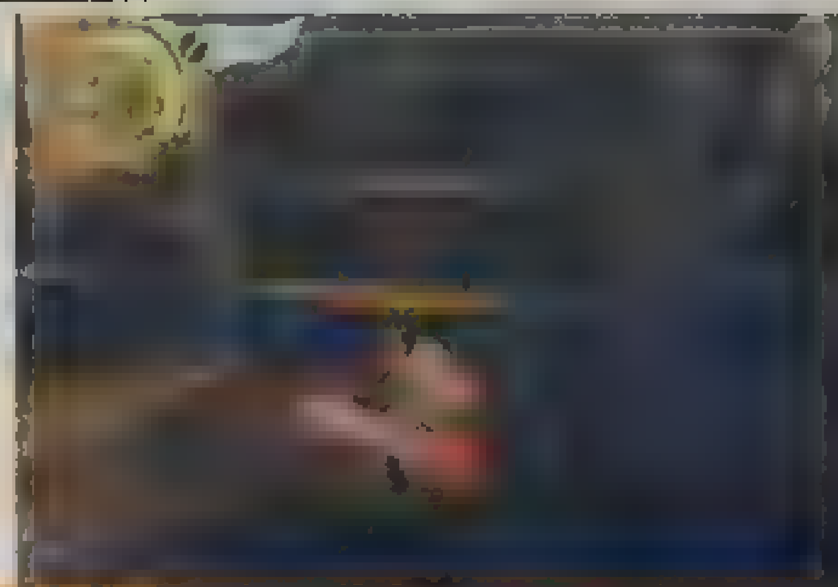
在第一次马战前，黑暗王子要在露天院子里寻找机关。从图示红圈位置的柱子往上爬，在柱子顶部转一周就会听到"Sound Engineer XXX"等等音效制作组的成员名单。

隐藏武器补充说明

必须在游戏中王子获得匕首武器后，才能输入代码调出；无论手上是否有辅助武器，均可调出；在游戏过程中，隐藏武器被毁掉或被放弃之后，必须重新开始游戏才能调出；隐藏武器大都好看不经用。武器的耐久度很低，而且杀伤力都非常小，不过蓄力攻击的动作与普通武器有区别。特别是玩具锤和链锯，蓄力攻击的动作都很拉风。

隐藏武器获得方法

无需通关，任何难度下按START键进入暂停菜单，然后连续且准确无误地输入代码，按START键返回。如果成功的话，手柄会发出震动。这些隐藏武器基本上都是中看不中用，而且是一次性消费。



[illegible]	
PS2 版代码	→、←、→、←、↓、↓ ↑、↑、○、□ ○、○、□、□
Xbox 版代码	→、←、→、←、↓、↓、↑、↑、Y X、Y Y、X、X
[illegible]	
PS2 版代码	↑、↓ ↑、↓、←、→、←、→、○ □、○、□
Xbox 版代码	↑、↓、↑、↓、←、→、←、→、Y、X Y、X
[illegible]	
PS2 版代码	←、← →、→、○、□、□、○、↑、↓
Xbox 版代码	←、←、→、→、Y、X、X、Y、↑、↓
[illegible]	
PS2 版代码	↑ ↑、↓、↓、←、→、←、→、○、□、○、□
Xbox 版代码	↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、Y、X、Y、X

Normal & Hard 隐藏要素 Normal 难度通关后可获得开启隐藏武器（电话）的代码，额外要素（Extra Features）中所有的图片和影像也将被打开。以Hard难度通关后，可获得开启隐藏武器（链锯）的代码。此外还将多开启2段影像（其中含有不少新内容）。

斗！魂！

極道之道！

龍が如く™

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 十六夜

SEGA的《如龙》已经发售，相信已经有不少朋友都拿到这款游戏了。除了精彩的剧情以及令人热血沸腾的战斗，本作的隐藏要素也是相当丰富的，只可惜由于篇幅的限制本次只能为大家带来游戏主线的流程以及重要剧情的介绍，而数量庞大的分支任务以及50把钥匙的取得方法只能放在下期了（工编呀，再给我两页吧——）

如龙	SEGA	ACT
PS2	2005年12月8日	日版
		18岁以上

战斗基本操作

左摇杆	移动
□键	轻攻击
△键	重攻击／特殊攻击
○键	投掷／抓取物品
×键	取消
L1键	防御
R1键	简易锁定



系统

关于HP

游戏中只能靠吃各种食品或回到セレナ、赛之河原的记录房间才能回复HP（十六夜第一个联想到的是热血硬派——）。而当HP为0后自然就会GAME OVER，不过可以直接选择重新挑战，当玩家失败3次后系统会提示是否选择简单难度。

闪躲

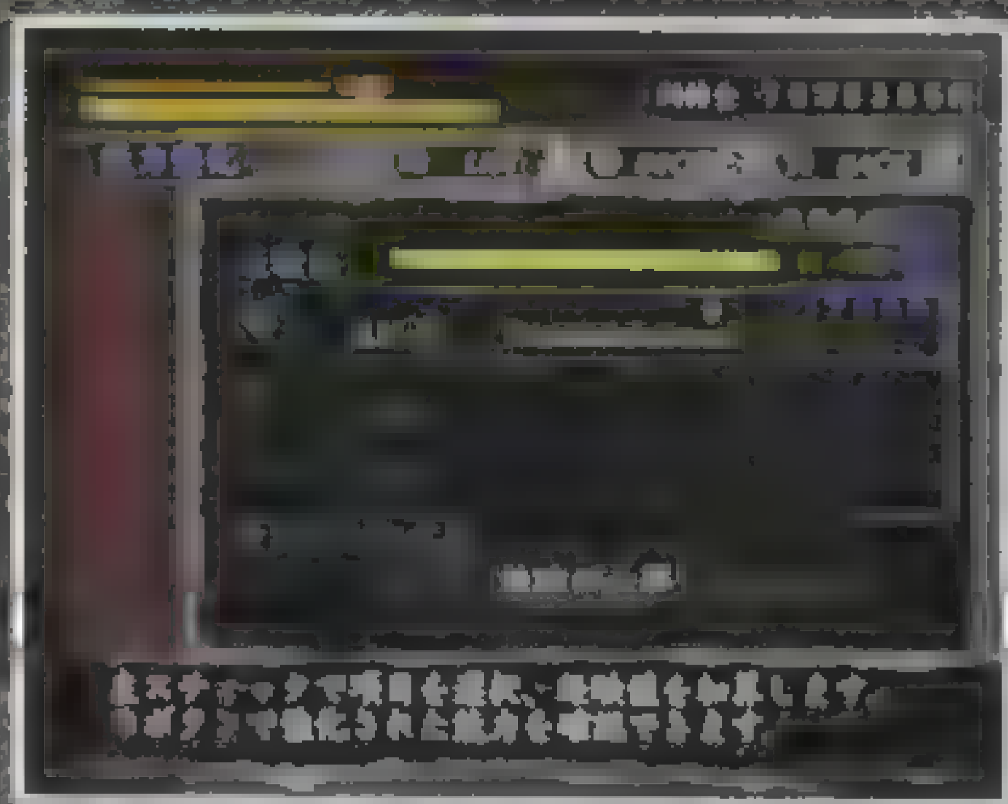
按住R1键后，×键与方向键的配合可以实现角色向对应方向的闪躲。闪躲在战斗中占有举足轻重的地位，因为很多时候都需要利用闪躲来使对手（尤其是BOSS）露出破绽，所以一定要尽快掌握移动的时机。



由于游戏中后期敌人的防御频率会变得很高，而且基本都要以寡敌众，因此"投掷＋追击"的打法将会经常被使用到。敌人倒地后，按□键为追加攻击（心到达LV5时更能习得强力的追加攻击"追い讨ちの极み"），虽然攻击力不低，但硬直时间长，因此使用的时候要注意周围的情况。

能力强化

玩家在战胜敌人[illegible]后[illegible]中经验值[illegible]在[illegible]100的经验[illegible]力强化"一项中强化"心技体"3[illegible]将会习得各种特殊技能。



心



LV	经验值	技名	简介
1	1000	兽の心	体力值过低（变红）时发动，必杀值逐渐增加。
2	1500	武器の极み	Heat状态下按△键，可以使用武器发动特殊攻击。
3	3000	刚体の心得	Heat状态下角色不容易倒地。
4	4000	铁の意思	降低必杀值的下降速度。
5	8000	追い讨ちの极み	Heat状态下可以按△键追杀倒地的敌人。当玩家HP低于1/3时攻击方式改变。
6	12000	挑发	按R2键发动，挑衅敌人增加必杀值。
7	17000	铁腕の心得	能够防御住敌人的武器攻击。
8	[illegible]	[illegible]	降低必杀值的下降速度。
9	30000	刚体の心得	Heat状态下发动，角色不容易倒地。

技

LV	经验值	技名	简介
1	1000	チャージキック	按△键能够发动蓄力攻击，命中后敌人出现硬直。
2	1500	キックコンボ	□□□□△，最实用的五连击，第四击能够破防。
2	—	エスケープグレード2	减少被敌人抓住后连按×的次数。
3	3000	ヒートホールドコンボ	Heat状态下抓住的人后，按□键能够发动强力攻击。
4	4000	ホールドグレード2	更容易投掷敌人。
5	8000	エスケープグレード3	减少被敌人抓住后连按×的次数。
6	12000	ドロップキック	跑动中按△键发动，命中后敌人会直接倒地。
7	17000	ヒートホールドキック	Heat状态下抓住敌人后，按△键能够将敌人一脚踹开。
7	—	ホールドグレード3	更容易投掷敌人。
8	23000	ジャイアントスイング	Heat状态下在倒地的敌人旁按○键，能够将敌人抛出去。
9	30000	フィニッシュホールド	Heat状态下追加新连击（□△○、□□△○、□□□△○）。

体

LV	经验值	技名	简介
1	1000	ヒートフォース	Heat状态下攻击力上升。
1	—	体力强化1	HP最大值上升
2	1500	体力强化2	HP最大值上升
3	3000	スウェイグレード2	闪躲的距离加长。
3	—	体力强化3	HP最大值上升
4	4000	体力强化4	HP最大值上升
4	—	快速起身	任意方向＋○＋×＋△＋□
5	8000	体力强化5	HP最大值上升
6	12000	スウェイグレード3	闪躲的距离加长。
6	—	体力强化6	HP最大值上升
7	17000	ヒートフォース2	Heat状态下攻击力上升。
7	—	体力强化7	HP最大值上升
8	23000	体力强化8	HP最大值上升
9	30000	体力强化9	HP最大值上升

特

根据玩家"心技体"这三种能力的等级，玩家还能够从赛之河原的小牧流大师那里习得隐藏攻击，[illegible]多招式都是非常实用的，初期可不要胡乱升级哦。

LV	习得条件	技名	介绍
1	心1技1体1	小牧流拔刀术	装备剑系武器的情况下□·△
2	心0技4体0	ターンキック	左摇杆反方向＋△，能够攻击到背后的敌人。
3	心0技6体0	小牧流反り讨ち	在キックコンボ连击中左摇杆反方向＋△，能够在连击中改变攻击方向。
4	心0技7体7	小牧流猫返り	受到吹飞攻击后按×键能够受身。
5	心7技7体7	小牧流弹き返し	在受到攻击的瞬间按L1键，能够弹返敌人的攻击。
6	心8技8体8	小牧流虎落とし	在受到攻击的瞬间按△键，能够反击敌人的攻击。
7	心9技9体9	小牧流受け流し	在受到攻击的瞬间按○键，能够反击敌人的攻击。

通关后的追加项目



很可惜，游戏并没有二周目，不过会追加"Premium box"

分支任务模式	没有主线情节，完全[illegible]支任务
战斗模式	可以自由选择[illegible]的对手
回想模式	可以观看游戏的剧情

神室街地图一览

1 牛肉饭“赤牛丸 天下一街分店”
2 牛肉饭“赤牛丸 泰平街分店”
3 冰淇淋店“ジェラートショップ”
4 快餐店“スマイルバーガー”
5 咖啡店“ゲッドカフェ”
6 咖啡店“アルプス”
7 拉面店“九州一番星”
8 点心屋“パレス”
9 酒吧“シェラック”
10 酒吧“バンダム”

11 连锁店“ポッポ 天下一街分店”
12 连锁店“ポッポ 中道街星店”
13 连锁店“ポッポ 昭和街分店”
14 连锁店“ポッポ Mストア”
15 杂货店“ドンペキホーテ”
16 药店“ことぶき药局”
17 当铺“えびすや”
18 武器店“里武器屋”
19 杂货店“赛之杂货店”

20 游戏中心“クラブセガ 中道街店”
21 游戏中心“クラブセガ 剧场前店”
22 保龄球馆“西田バッティングセンター”
23 柏青嫂店“ボルケーノ”
24 赌场
25 七福街停车场
26 赌场
27 桃源乡
28 情报站“MEB”
29 夜总会
30 马杀鸡
31 夜总会
32 夜总会
33 AV店

35 出租车站“中道街南”
36 出租车站“公园街东”
37 出租车站“七福街西”
38 记录点

39 セレナ
40 スターダスト
41 シャルネス
42 大型屏幕
43 儿童公园
44 神龙会馆
45 空地
46 デボラ
47 废弃大楼
48 ミレニアムタワー
49 アレス
50 西公园公共厕所
51 ピースファイナンス商社
52 第三公园
53 パラダイス
54 围棋俱乐部 天元
55 麻将楼“六兰庄”
56 花形大厦
57 风间组事务所
58 堂岛组事务所
59 诊疗所

赛之河原 公园前街 七福街 剧场前广场 公安街 チャンピオン街 泰平街 天下一街 中道街 ピンク街 千两街 昭和街

地图解说

游戏中玩家下一步所要前往的场所基本上都会用红色在地图上标示出来。玩家可以打开菜单查看大地图（L1、R1分别为放大缩小）或是用右摇杆调查左下角的小地图。另外，在小地图上会用红色的箭头指示出目标地的方向，而绿色箭头则标示某些分支任务的目标地。

流程

第一章 序章

由美就拜托给你了！

主线流程

- 跟随シンジ一同来到ピースファイナンス商社（51）。
- 在ピースファイナンス商社与平田及其手下发生战斗。
- 在セレナ（39）旁边的小路上遇到松山并发生战斗。战斗结束后从旁边的楼梯来到セレナ。
- 从セレナ出来后，来到位于地图左下方的风间组事务所（57）。
- 接到电话后来到位于剧场大道旁的堂岛组事务所（58）。途中会与带着手下回来报复的平田遭遇。
- 在监狱食堂与1356号犯人战斗。

提着讨回来的债，一马回到了风间组事务所。

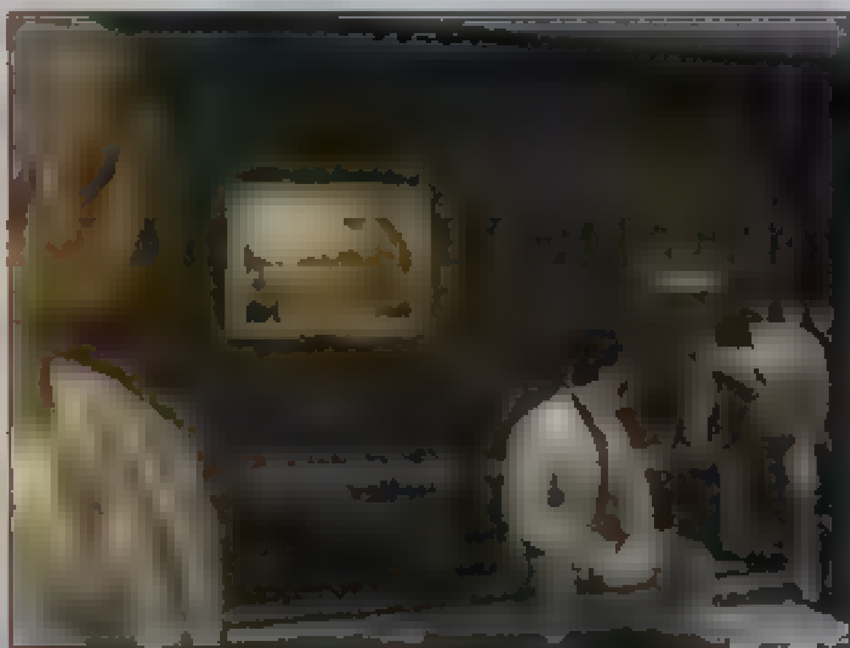
“辛苦你了。”眼前这位身着西装、手拄拐杖的中年男子就是风间组组长风间新太郎。在桐生一马幼年时期，是风间收养了失去双亲的一马并送他到名为“向日葵”的孤儿院生活。因此对于一马来说，风间就等于是他的父亲。“不愧是东城会第一杀手的孩子，做什么事情都这么干净、利索。”原本想称赞一马的风间组若头柏木，话刚一出口就被风间喝住。虽然意识到自己说了不该说的话，但很快柏木就被风间轰出了屋。

“我能有今天，全都要感谢您的栽培。”

“不要说得那么见外。对了，最近你、锦还有由美好像都没怎么去‘向日葵’……抽些时间常去看看，你们毕竟是在那所孤儿院里长大的。”

这时，一名手下走了进来。

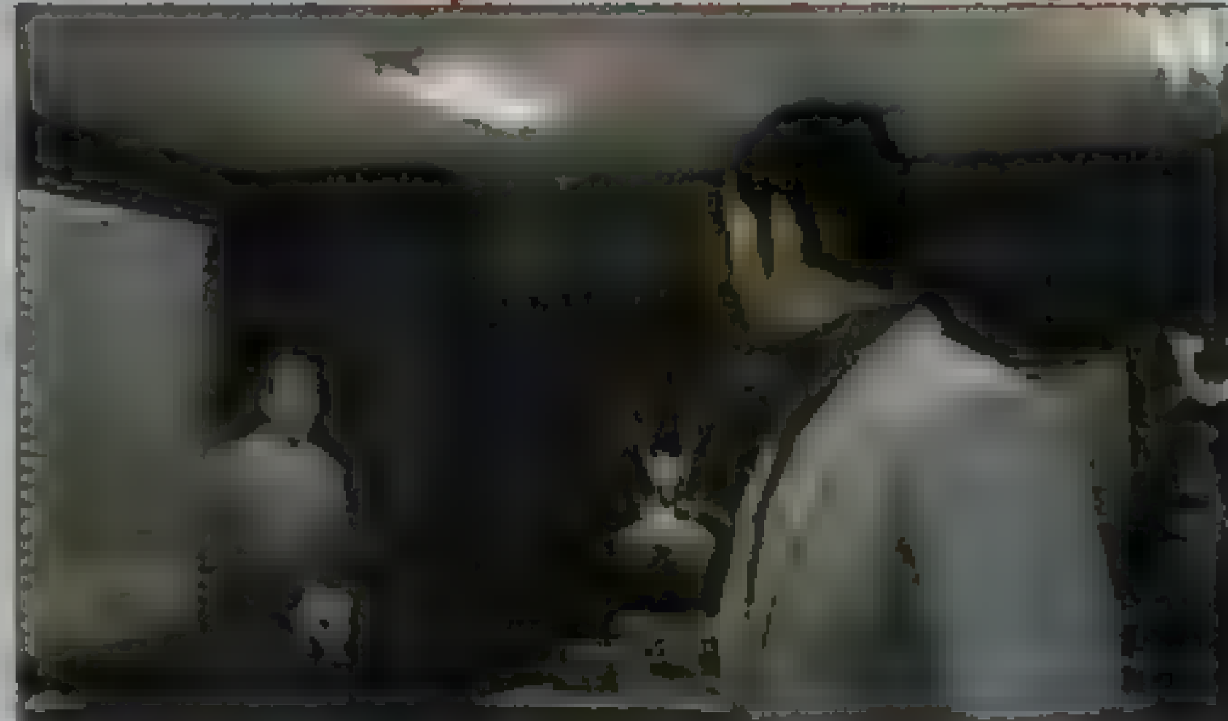
“打扰一位了。桐生先生的电话，是シンジ先生打来的。”



“喂，桐生大哥吗？是我，シンジ。”可以听出电话那头很是慌张。“刚才丽奈姐打电话让我转告大哥，说由美姐被堂岛组长带走了！”

“什么，被组长？到底是怎么一回事？”

“详情我也不是很清楚。只知道是堂岛组长带走了由美姐。对了，听丽奈姐说锦哥已经赶过去了。”



“什么，锦？快告诉我，地点是哪里？”听到这里一马有种不祥的预感。

“就是组长的事务所，剧场旁边的大楼里。”

“发生什么事情了？”一直在旁边听着的风间组长担心地问。

“好像堂岛组长将由美带走了……现在锦一个人去了事务所要救她。”

“不好办呀，对于自己看上的女人，堂岛会不择手段地把她弄到手。以锦山的性格，这次肯定要闹出什么事来……”从风间组长的口气中可以预料到，这次的事件不会那么容易地解决。“你先在这里等着，我来想办法把他们两个弄出来。”

然而将锦以及由美视作亲兄妹的一马，这次并没有听从风间组长的命令，独自一人跑向了堂岛组事务所。

“锦～由美～”一马在事务所中搜寻着，很快，就在组长办公室里找到了锦、由美以及堂岛组长，不过这时的组长已经倒在了血泊之中，而锦的手上正握着一把手枪……

“组、组长他……强迫由美……”锦断断续续地说着，看得出他已经是一片混乱了。“我、我杀了……东城会的……干部……”

“……锦，带着由美快跑！”我知道，如果他们被组织的人抓住会是什么下场。

“你、你在说什么！？人是我杀的，还是你带由美躲起来吧！”

“如果你不在了，你妹妹怎么办！”我对锦喊到“不是就要做最后一次手术了吗，到时候你不在她身边怎么行！”

“可是……”

“赶快离开这里！锦，由美就拜托给你了……”

《如龙》小贴士 在游戏的初期，可能会因为不适应遇敌方式。其实只要在街道上不被那些流氓注意便不会进入战斗，虽然被发现后也会追来，但只要跑过一个区域后便会安全了。

第一章 空白的十年

……背叛风间组长的那个人，就是锦山！

十年的牢狱生活并没有使一马改变。就在他获得假释、即将出狱的前一天，狱警给他带来了入狱期间的唯一一封信：

“十年了……

在你入狱的这十年中，东城会的变化实在是太大了。

除此之外，那件事之后关于锦山、由美的很多事情也要说给你听，然而身处东城会的我却不能与杀死了自己组织的头领、背负着“灭祖”罪名的你见面……

去找一家名叫“スターダスト”的酒吧，里面有个名叫一辉的年轻人，在他那里会找到你想知道的一切。”



主线流程

◆前往剧场前的广场找青木获取情报，途中会与小混混发生战斗。
◆按照风间信中的指示，前往天下一大道的スターダスト（40）见一辉，不过在进店前要先战胜ユウヤ。
◆在店内与一辉和ユウヤ一同对抗岛野组的成员。
◆与シンジ对话便可以进入下一章。

战胜ユウヤ后，听到外面有吵闹声的一辉从店里走了出来。

“是……桐生先生吧？风间先生已经吩咐过我了，快请进。”

“实在是对不起，ユウヤ他居然会这样冒犯您……”一马刚刚坐下，一辉便带着ユウヤ来赔罪。

“这种小事不用放在心上。话说回来，你和风间组长的关系是……”

“风间先生自从小店营业时便一直非常照顾我。”一辉让ユウヤ退下后说到“不仅从来都不收取保护费，而且还教给了我很多事情。小店能有现在这种成绩全都是得益于风间先生的照顾呀。”

一辉停了一下后说“前些日子风间先生找到我说这几天会有一名叫桐生的人来，到时候要我把知道的事情都告诉您，并反复强调绝不能告诉其他人。”

“那现在风间组长在……”

“刚才已经打过电话，风间先生说因为要处理会长的后事，因此暂时脱不开身。”

“会长的后事？到底出了什么事！”

“东城会第三代头领，世良会长……被人杀害了……”一马没有想到，他出狱后听到的第一个消息居然是控制整个神室街的黑社会——东城会会长的死讯。

“事件就发生在昨晚深夜，现在还不知道凶手是谁。”可以想象，今后的神室街将不再会太平。

“十年前，堂岛组长被杀后，这里便已经开始发生变化了。”一辉接着说到“这些年，东城会各分组的成员都在暗地争夺这里的控制权，吞并他人的地盘。早先接管了堂岛组的风间组一直努力维持着这里的势力平衡，因此街面上还算和平。然而几年前，有人带领部分成员脱离风间组另起炉灶，使得风间组失去实力，无法制约其他组织。而背叛了风间先生的人正是锦山。”

“居然是他！”一马再次受到打击。

“没错，由于有近江连合的本部长做后盾，现在锦山的做法已经越来越过分了。”身穿夹克、干练果断的年轻人正是当年跟随一马的シンジ。“大哥，我目前就在锦山组做一名小头目。”

“什么，在锦山组？”

“不要误会，大哥。自从十年前那件事情过后，锦山哥的性格发生了巨大的转变。担心他做错事情的风间组长便把我派到了锦山组。”

“……シンジ，能不能尽快带我去见风间组长？”掌握了事件大体情况后，一马非常担心这个养育了自己，如同父亲般的男人。

“明天要举行会长的追悼会，风间组长这些天一直都在会场。再加上‘100亿事件’，恐怕他很难空出时间。”

“100亿事件？”一马真正意识到，这十年间变化发生的事情实在太多了。

“有传言说东城会金库中的100亿被人偷走了。为了讨论这件事前天会长召开了紧急干部会，而就在会议结束后的第二天会长被杀了……”

“シンジ，明天风间会长肯定会出席追悼会吧……”

第二章 喧哗葬礼

快逃，一马……由美和100亿就都拜托给你了！

主线流程

◆避开会场前巡视的警卫来到登记处，如果被警卫发现则需要从大门处重新开始，建议从右侧的停车场绕过去。
◆来到登记处分别选择“伪名[illegible]”以及“啊，堂岛组[illegible]”。
◆在登记处对面的小路上捡到丧章。
◆获得丧章后原先右侧支路前的守卫就会让开，而在道路的尽头会与近江连合的打手发生战斗。
◆跟随シンジ来到会场内的客室等待风间。
◆逐一看完墙壁上历代组长的照片后风间出现。
◆狙击事件发生后主角与东城会组员发生战斗。
◆逃出葬礼会场。
◆BOSS战——岛野组组长岛野太

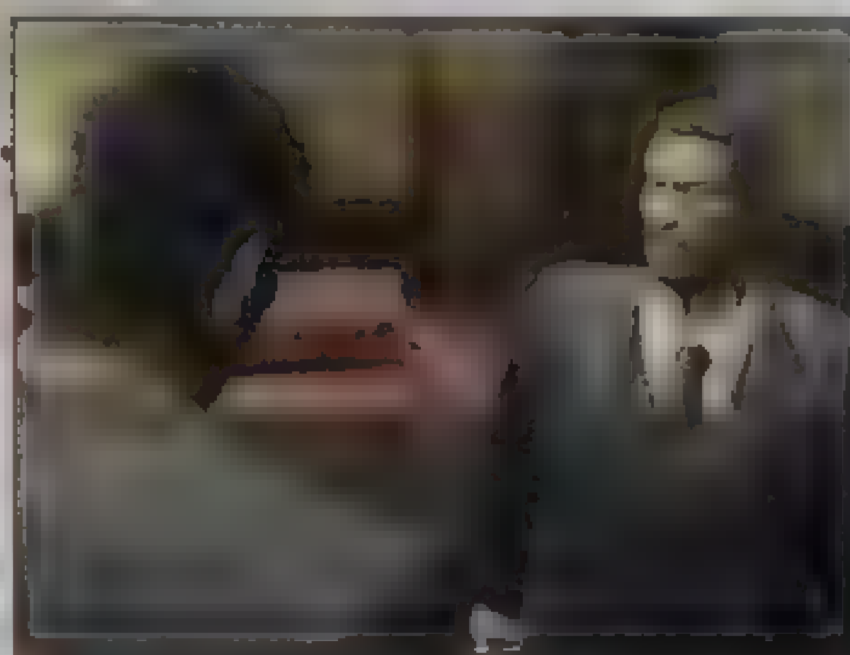
干掉门口由锦山指派、近江连合的打手后，一马终于在会场中的一间客房见到了阔别十年的风间新太郎。

“十年了，一马。”接手堂岛组后，为了维护这里的和平，风间衰老了很多。“在这期间，我没能为你做任何事情呀……”

“您快别这样说……”一马一边说着一边搀扶风间坐到沙发上。

“这十年，东城会到底发生了些什么？还有就是锦……他究竟是因为什么要背叛您？”看到风间后放心下来的一马，现在最想知道的就是什么原因使自己的好友变化如此之大。

“锦山？你还没有看到他吧……”一提到这个人，风间的表情变得非常严肃了“自从十年前那起事件后，他可以说是彻头彻尾地变了一个人。事件发生后你被抓进了监狱，由美因为受到了刺激而失去了记忆，但就在入院后不久她逃了出去并从此下落不明。不仅如此，他妹妹的手术最终还是失败了……对于锦山来说，看着最珍视的人在自己眼前消失，这个打击是致命的。自此之后，为了能在这个世界生存下去，他可以说是已经不择手段了。”风间沉默了一会后说“没能在当时拉锦山一把，才使得他最后变成了现在这个样子……”



“闹成现在这个样子，绝对不是您的责任。”

“还有一件事必须告诉你。”风间调整了一下自己的情绪。

“关于由美的？”

“没错，我当时对外是说由美逃出医院后便下落不明，但实际上由美……”

随着窗外一声枪响，一颗子弹击中了风间的右胸。正当一马查看风间伤势的时候，东城会成员以及岛野组组长岛野太闻声赶来。他们认准一马是来刺杀风间，而正当一马准备解释的时候，风间拉住了他——因为风间知道，对于背负着“灭祖”罪名的一马来说，无论他解释与否，被抓到的话下场都是一样的。

“快逃，一马……由美和100亿就都拜托给你了……”

BOSS战 岛野太

岛野太身躯庞大，属于典型的正面推进型。与这样的对手战斗，玩家就需要将机动性方面的优势最大程度地发挥出来。BOSS的攻击方式比较单一，惟一有威胁的招式就是突然跳起的“肉弹飞砸”，不过只要玩家能够与其保持一定的距离，基本上都能用左右的闪躲回避掉。由于BOSS经常会防御，因此玩家应该以有破防效果的[illegible]コンボ（技达到LV2后习得）为主要攻击手段，不过要注意的是[illegible]每次只打一套半连技，也就是[illegible]这样可以[illegible]BOSS反击。



《如龙》小贴士 初期的战斗，由于玩家攻击方式比较单一，因此遇到大量敌人的时候要格外小心。建议第一时间寻找公园的石柱灯或食堂的长桌子等做为武器。

第四章 相遇

我忽然感到可能今后再也见不到妈妈了……

主线流程

- 从伊达手中获得手机后前往セレナ。
- 根据丽奈提供的情报前往バッカス(41)。到达バッカス后发现除了名叫遥的小女孩外其余的人都被杀死了。
- 带着遥离开バッカス。为了救一只小狗而与街头的不良少年发生战斗。
- 遥执意要救小狗，玩家需要前往地图下端的ドンキホーテ(15)购买1袋狗食（ドッグフード）。
- 带着遥返回セレナ，途中会与岛野组的人遭遇。
- 为了寻找遥的母亲美月，玩家与遥一同前往アレス(49)。途中遇到警察盘问时分别选择“いや、ちがう”和“そうだ”便能够蒙混过去。
- BOSS战——近江连合林弘

BOSS战 林弘

与上一章的岛野太相比，近江连合的林弘就要难对付得多了。别的不说，在这狭小的场地里聚集了这么多人，本身就对玩家很不利，再加上林弘这家伙身手敏捷，经常能回避玩家的攻击，因此这里建议大家先欺负他手下的那几个人。比较安全的打法是多利用投掷技，因为投掷的过程中玩家是没有判定的，因此不用担心攻击会被干扰。另外被掷的敌人本身又可



以砸倒周围的人，因此能够有效前置住敌人。当杂兵被全灭后剩下林弘一个人，就容易对付得多了。

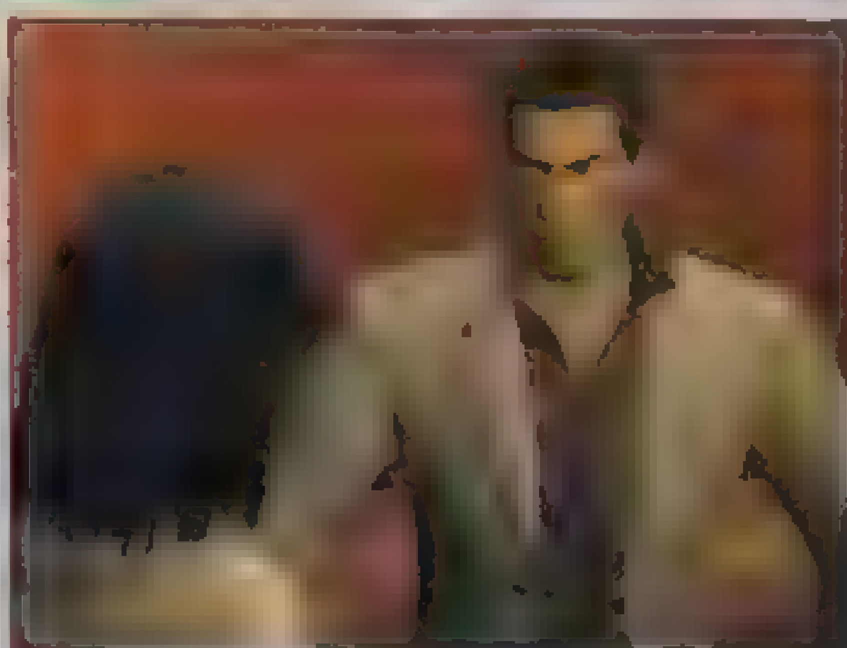
“没什么大碍，可能是之前太紧张，在确定安全后因为松了口气而昏过去罢了。毕竟那种场面对于小孩子来说实在是太可怕了……”丽奈忙了半天，终于将遥安顿了下来。

“叔叔……”正在一马与奈丽交谈的时候，遥醒来了。

“你之前提到的‘由美阿姨’究竟是怎么回事？”虽然明知道不应该这么快就开始询问刚平静下来的遥，但现在对一马来说尽快找到由美才是最重要的。

“由美阿姨对我非常好。她每个月都会来‘向日葵’，来的时候总会给我带来妈妈的信或是各种礼物。”一提到这位善良的阿姨，遥脸上露出了一丝幸福的笑容。

“你是在‘向日葵’长大的？”如同自己的故乡，这个名字对于一马来说再熟悉不过了。“而你妈妈的姐姐叫‘由



美’？”

“怎么了？”遥诧异地看着一马。

“你妈妈的名字是……”

“美月……叔叔，你是不是认识我妈妈？快告诉我，她究竟在哪里……”

“我也正在找她……遥，你知不知道由美阿姨的住所？刚才你去的那个店，据说就是你妈妈开的，可是已经被人抢先了一步……”

“我知道，肯定是在アレス。”

原本一马是想一个人前往アレス探个究竟，但最终还是拗不过这个小鬼，只好带上了她。不过幸好有她在，否则还真不一定能过的了警察盘察证件这一关。而来到大楼乘坐电梯也是因为遥，才能顺利来到60层的アレス。

来到アレス，一马第一眼就看到了墙上挂着的美月的照片。正如之前奈丽所说，美月与由美长得实在是太像了。不过两个人给人的感觉却有完全不同，如果说由美是温柔贤惠的话，那么妹妹美月就是精明干练，与酒店老板的身分倒是非常相配。

“遥，为什么妈妈会把你送到孤儿院？”一马忽然想到了这个问题。

“我也不知道是为了什么，由美阿姨也没有告诉我具体原因，只是说‘因为某种原因现在还不能来接你回家’……不过在最后一次看到由美阿姨的时候，她从妈妈那里带来了这个挂坠给我。”说着遥拿出了一个银质的挂坠“可是当拿着它的时候，我忽然感到可能今后再也见不到妈妈了……”

第五章 赛之河原

不知从何时开始，我们已经成为了整个事件的关键点……

主线流程

- 目标是进入位于西公园的赛之河原寻找传说中的情报商人。与公园墙外的流浪汉交谈得知秘密入口就是公园旁边的公共厕所(50)。
- 来到赛之河原后一直向里走，从地铁的入口进入地下概源。
- 虽然见到了传说中的情报商人“サイの花屋”，但作为获得情报的条件，玩家必须赢得地下斗技场的比赛。
- 前往赛之河原的入口处，打倒住民救出伊达。
- 按照サイの花屋的提示，前往バッティングセンター(22)寻找遥。
- BOSS战——真岛组组长真岛吾郎。

BOSS战 真岛吾郎

真岛吾郎确实是目前为止玩家最难对付的敌人。首先是他闪避速度相当快，基本上玩家从正面的进攻都很难命中，另外他手上的短刀是不会掉的，因此正面冲突对我方相当不利。首先还是建议玩家先收拾周围的众多杂兵，不过这次主要是利用投掷放倒BOSS再追击（心达到LV5后会习得“追い讨ちの极み”，追击的伤害力相当大）。如果顺利的话，清扫完杂兵后BOSS的HP也不会剩下多少，接下来



只要利用好遗留下来的各种凶器（建议用“扔”），真岛很快就会趴下的。

地下斗技场

第一战

虽然是从美国逃亡而来的杀人犯，但实际上并没有什么厉害的，玩家只要用对付岛野太的方法就能很轻松地战胜这个满身花纹的家伙。

第二战

这次是要与前泰拳冠军战斗，与前面那位傻笨的不同，这小子的移动以及闪避都很厉害，玩家想要硬攻绝对占不到便宜，建议大家先与其保持距离，成功闪开他的飞膝后就是玩家反击的好机会了。



总决战

果然是要与那个方脑袋老黑过招，之前对付大块头的一套半战术仍然有效，不过需要注意的是如果被他推倒按在地上暴打，一定要快速按×键摆脱掉。

“不用再担心了，遥，已经没事了。”将遥从真岛手中救出后，一马等人回到了セレナ。

“当是一定很害怕吧。”可以想像当时她是一个怎样的感觉。

“嗯，被抓走后我就被绑着带到了一间很黑的屋子里。不过……”遥停顿了一下后说“不过很快外面就变得吵了起来，之后一个不认识的大叔走了进来帮我解开了绳子，并问我是不是拿着挂坠……”

“挂坠……这又是怎么一回事？”伊达问到。

“就是由美阿姨替妈妈寄给我的，要我带在身边并且不要告诉任何人。”遥再次拿出那个挂坠，“因为它值100亿。”

不用想，这个挂坠一定与被由美盗走的100亿日元有着密切的关系。一马拿着它仔细观察发现外壳能够打开，不过钥匙却不知在哪里……

“遥，还能记起那个大叔长什么样子吗？”终于又回到了原来的话题。

“不行，当时太黑了……不过，我记得那位大叔说要我把这个挂坠交给一马叔叔。”

“居然认识我，到底会是谁呢？”一马思索了一会“不管怎么说，可以肯定的是不知从何时开始，我们已经成为了整个事件的关键点，看来以后还会有更多的事情发生……”

《如龙》小贴士 3 “サイの花屋”的由来：原本也是一名刑警，更是伊达的搭档。然而他利用职务之便向[illegible]收取[illegible]，因此最终伊达检举了他。被警局开除后，他来到法外地带“赛之河原”，并召集大量流浪汉为他搜集各种情报，最终成为[illegible]中的情报商人。

第六章 父与子

真正关心你的人到底是谁！

主线流程

◆从セレナ出来后与赛之河原的住民对话，得知サイの花屋有事找一马。
◆到达赛之河原后，接受花屋的请求去バッティングセンター寻找他的儿子。
◆在バッティングセンター，与タカシ以及随后出现的B-KING战斗。
◆来到剧场前的ポポラ(46)，与迷部组成员战斗。
◆回到赛之河原与花屋对话，获得"御船の小太刀"。
◆接到伊达的电话，返回セレナ。
◆在第三公园(52)与沙耶见面后，前往チャンピオン街的シェラック酒吧(09)，选择"正太郎の友达"以及"ボウモア40年"。
◆回到スターダスト，发生剧情后与伊达合作击退讨债的流氓。
◆来到位于ピンク大街的花形大厦(56)，和伊达对抗翔太。



为了让自己的女儿沙耶不再受到流氓的骚扰，伊达独自前往了放债公司。虽然是警察出身，但毕竟那些家伙为了钱什么事情都能干得出来。

"这么晚了……伊达先生不要紧吧？"不安的心情侵扰着每一个人。

"桐生先生……"决定去看一看情况的一马刚刚走到门口，沙耶从后面叫住了他。

"……翔太说，如果他不能赶快把钱还上的话会很惨……所以他跟我说无论如何都要弄到钱……"这傻姑娘还在为翔太那小子担心。"如果到下周还凑不齐钱，翔太……翔太他就会被人杀掉……"

"这个混蛋，只想着自保，就没为自己的女人想想吗！"一马已经知道翔太到底是个什么货色了。"他如果真的关心你，就绝对不会让你去做那些事情！"

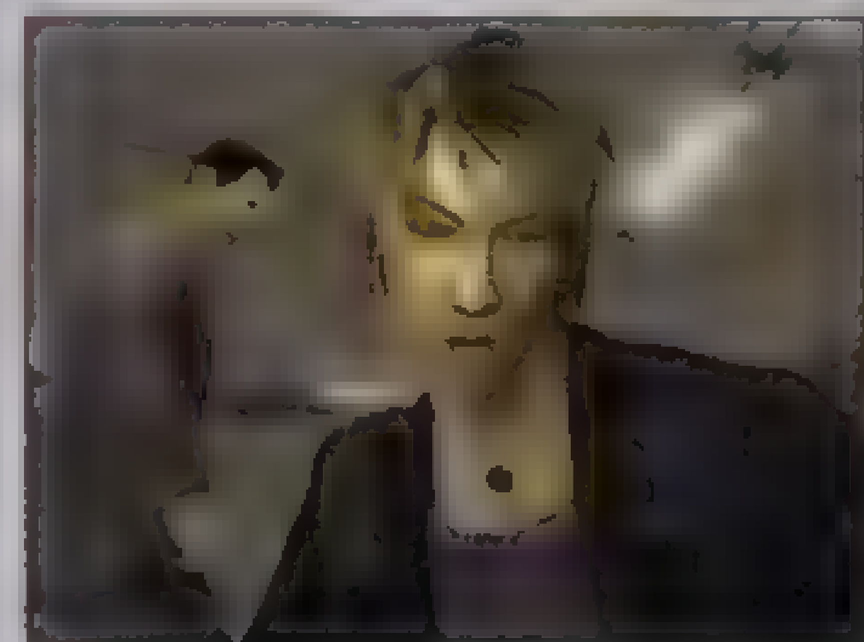
"可是对我来说，翔太就是一切呀！"

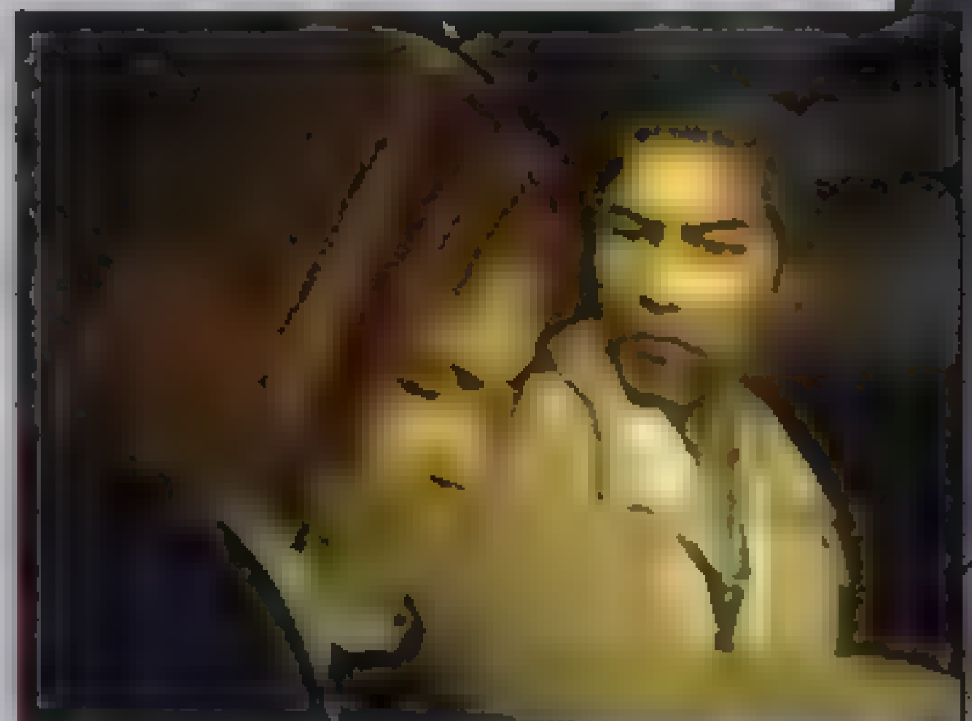
"沙耶，你仔细想想，现在伊达是为了谁一个人去找那群流氓？真正关心你的人到底是谁！"

在花形大厦，独自前往的伊达被一伙人打倒在地，一个年轻人站在伊达的面前威胁着他，而这个人正是沙耶不惜一切都要保护的——翔太！

"喂，翔太。这家伙是'条子'，我们这么干会不会……"

"先别慌……喂，大叔，沙耶欠的钱必须要还，不过这样你看如何？你们那里应该有很多收缴回去的枪支吧？只要能偷出来一些给我们，沙耶的债就算是还了。"翔太的如意算盘倒是想得挺好，但伊达怎么可能会如他所愿。无论翔太怎么软硬兼施甚至是拿沙耶的安全来威胁，伊达始终都不肯妥协。正当气急败坏的翔太准备对伊达下手的时候，一马带着沙耶赶到了。





虽然翔太身边有不少帮手，但最终还是被一马和伊达联手打败了。从花形大厦出来后，一马和伊达两人坐在了公园的长椅上。

"欠你一次，桐生。"伊达由衷地感谢这位朋友。

"爸爸……"沙耶站在了两人面前，不过已经换回了学生装。

看到改过自新的沙耶，一马非常欣慰"看，当个普通的高中生多好……"

"啪"一记耳光打在了沙耶的脸上。

"沙耶，十年前，你母亲带着你离开了我，我知道自己是个不合格的父亲，也知道没有资格隔了这么多年再教育你……我只希望你能答应我一件事，那就是一定要真正懂得爱护自己，只有这样你才能最终找到幸福。"

第七章 龙和鲤

看来过了今天，你我就做不成兄弟了……

一具胸前刺有纹身的尸体在东京湾被人发现，虽然无法从面部辨认身分，但那纹身与美月的实在是太像了……



顺着照片上的线索，一马来到了神龙会馆，因为著名的纹身师"二代目·歌雕"就在这里。

"确实很像我的手法，但这个不是我纹的。"老爷子的一句话使惟一的线索也断了。

这时电话铃响了起来，是找一马的电话！当一马拿起听筒时，他听到了一个相当熟悉的声音。

"多年不见了，兄弟。"

主线流程

◆前往位于地图下方的神龙会馆(44)，询问歌雕有关照片上纹身的事情。
◆回到セレナ后，为了寻找出走的遥，先前往剧场前广场，找青木获得情报。
◆来到剧场旁的クラブセガ(21)，询问里面照大头贴的女高中生，得知遥被带到了七福街的停车场。
◆在七福街停车场(60)，得知遥被带到了第三公园。
◆在第三公园，一马等人被等候在那里的人带回スターダスト，并与神秘组织的成员战斗。
◆来到车站前的彩票销售亭(24)，花10万元进入赌场，发生剧情后与作弊的庄家战斗。
◆将遥送回赛之河原后，前往セレナ。
◆见过锦山后与新藤浩二战斗。

十点整，锦山如约来到セレナ。

"多年不见了，兄弟。"与当年的小混混不同，现在的锦山已经成为锦山组的组长了。"已经有十年的时间没与你在一起喝酒了……"

"……"

"这么多年都没到里面看你确实是我的不对，但你也知道太多的事情要办，我确实是脱不开身呀。"

"那是肯定的……"

"无论如何，那100亿我都要弄到手……把那孩子还有挂坠都交给我。"

"在此之前你先回答我，为什么要杀死美月？"

"我最初并没有打算杀她的，毕竟她是由美的妹妹……"锦山看着手中的酒杯喃喃地说着。"在你入狱的这十年，我一直都在寻找着失踪的由美。当得知美月的事情后，便一直监视着她经营的アレス，因为我坚信由美迟早有一天会出现在那里……但直到最后，由美还是没有露面，而美月、那个小孩以及东城会的100亿也都一起不见了。不过到是留下了这个。"说着锦山掏出了由美的戒指。

"是由美把100亿……？"

"桐生，这是东城会的战争，就凭你一个人是无能为力的。不要再做傻事了，还是把挂坠交给我吧。"

"我不关心究竟是谁的战争，更不在乎那100亿。我只知道那挂坠是遥的母亲留给她的惟一纪念！"



"你果然是一点都没变呀，我想由美也正是看上了你这一点……其实不仅是她，从以前开始，大家就只拥护你……"

"因此你恨我？"

"我也说不清，但最终我背叛了你……就像背叛风间一样。"

"对风间组长下手的居然是你！"忍无可忍的一马一拳重重地打在了锦山脸上。

"忘恩负义？不要对我讲这么无聊的话。从十年前的那一天开始我就不再相信任何人了，我要用自己的做法登上东城会的顶点！"

"随便你怎么做，但给我记住，我绝不会让遥成为你实现野心的道具！"

"看来过了今天，你我就做不成兄弟了……"

《如龙》小贴士4 关于"月下美人"：由美胸前的纹身"月下美人"就是我们所熟悉的昙花。之所以会选择昙花，是因为由美一致期待能够有朝一日与一马重逢，而另一个原因则是暗喻了由美红颜薄命的悲剧结局。

第八章 策谋

在十年前的那个地方，敬候你的到来。

解决了锦山派来的打手后，一马离开了セレナ。他知道，锦山绝不会善罢甘休，现在的当务之急就是马上赶回赛之河原，与伊达等人共同商讨下一步的对策。然而在赶回西公园的路上，一马发现沿途路人脸上的表情非常惊慌，当看到西边隐约的火光以及黑色的浓烟时，他意识到赛之河原出事了。

来到西公园，眼前的景象让一马心中一惊——火光、急救车的灯光照亮整片夜空，原先的秘密入口已经被炸得不成样子，而且还不时从里面抬出受伤的原住民。

“这里究竟发生了什么事？”终于，一马在人群中找到了“サイの花屋”以及头部负伤的伊达。



原来就在不久前，一伙名为“ギャング”的暴力集团对赛之河原发动了突然袭击。他们炸毁了秘密入口，手持各种凶器冲进赛之河原，见人就打。但他们的目标其实是抓走遥，伊达的头就是在保护遥时被那些人用铁管打伤的。

刚才的战斗导致“サイの花屋”的情报网短时间内无法恢复正常，一马和伊达只能分头寻找线索营救遥。几经周折，终于找到了袭击事件的策划者。

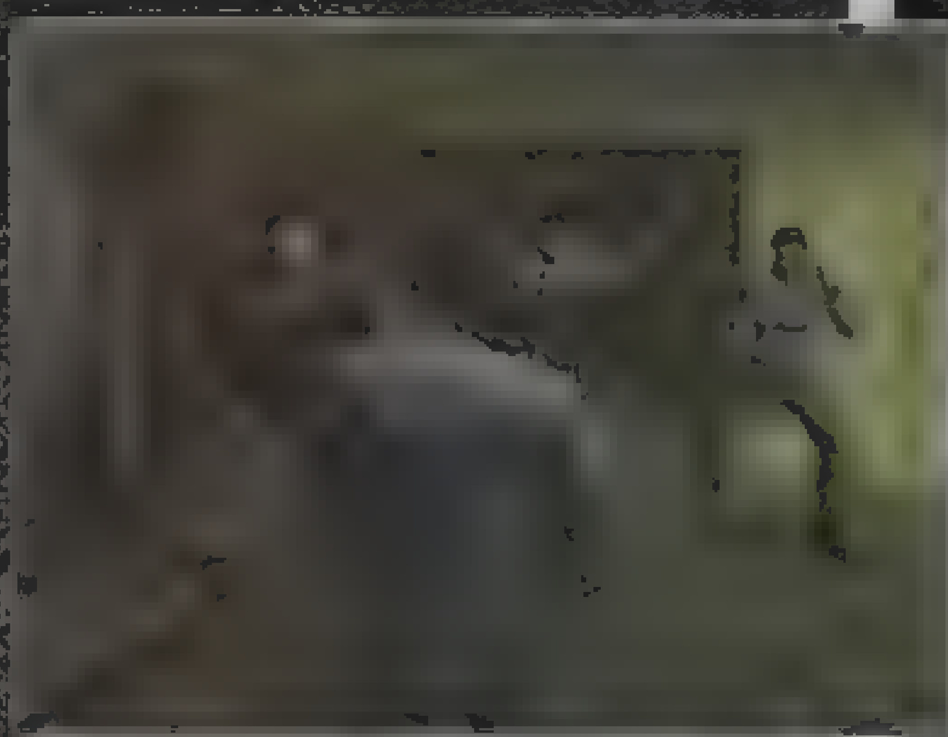
主线流程

- 从セレナ出来后，赶往赛之河原。
- 七福街停车场的附近找到ホワイトエウジ的成员，发生战斗。
- 来到チャンピオン街，与守门的喽罗对话，之后与白木ユウジ战斗。
- 来到デボラ分别与位于二层的ブラッディアイ以及赤井兄弟战斗。
- 回到赛之河原，从花屋手上得到堂岛弥生的信。
- 来到堂岛组事务所的旧址，与原堂岛组成员战斗。
- 准备妥当后，回到赛之河原与伊达对话，前往横滨。

重点分支 极道之妻

在一马四处打探遥下落的时候，一个女人找到了“サイの花屋”，并托他将一封信交给一马。堂岛弥生——正是十年前死去的堂岛宗兵的妻子，在信中她说会等在堂岛组事务所的旧址，希望一马能够一个人前往。正如“サイの花屋”所说，对方的意思很明显是要为死去的堂岛组长报仇，但对于一马来说，既然当初决定代替锦山背上“杀祖”的罪名，那么也应该是由他亲自将这笔债还完。

与原堂岛组成员的战斗玩家还是要多加注意的，虽然他们的实力并不高，但身处狭窄的房间，要想对付众多手持刀械的彪形大汉还是需要讲究一些战术的。最主要的便是敌人手里的刀，建议将技升到LV7，这样投掷的成功率会变得比较高。其次是站位问题，尽量不要站在房子中间，否则很容易腹背受敌。





“快说！你们把遥带到哪里去了？”一马将赤井的头使劲按在桌面上。

“真的不知道……找到那孩子后，就把她交给了委托我们的人……”

“是谁让你们绑架遥的！”

“是……是‘蛇华’的刘家龙……”

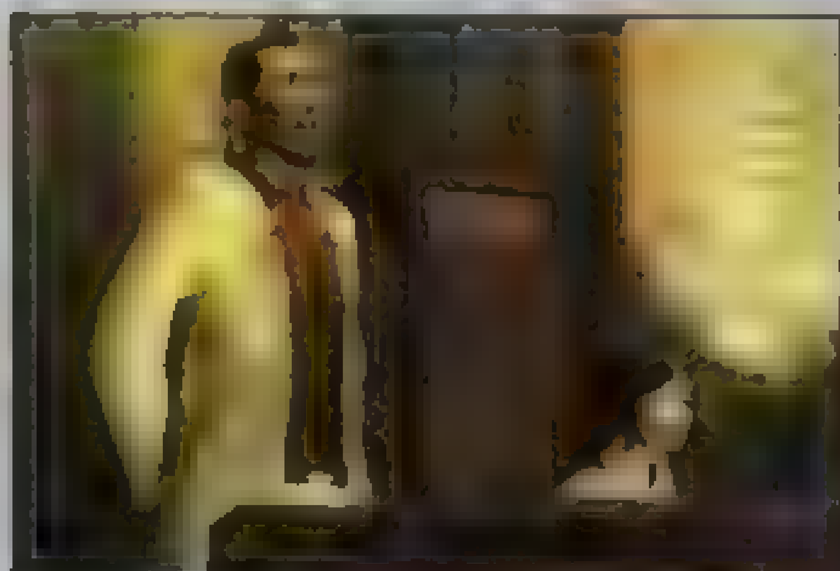
刘家龙，这个名字对于桐生一马来说一辈子都不会忘记。在十二年前，蛇华曾与堂岛组有过生意上的接触。但因为价钱上的分歧，刘家龙便决定要给堂岛组些颜色看，而作为堂岛组的代表，一马便成了牺牲品。虽然在最后一刻，风间及时赶到救出了奄奄一息的一马，但代价也是巨大的——风间的左腿因为伤势过重而无法恢复正常，从此以后他的手上永远都有一根拐杖。

第九章 夺还

正相反，对于我来说这孩子才是最重要的。

“桐生一马，好久不见啊，已经有十二年了吧。”刘家龙看着冲进房间的一马，而遥就被绑在他旁边的椅子上。

“刘家龙，为什么连你都要趟这滩浑水？”



“最早是岛野拜托我这么做的，而且出价相当高。”

“难道你也在惦记那100亿？”

“哈，原来不仅是岛野，就连你也不知道这个女孩的真正价值……看来日本混黑社会的全都没什么脑子。”

“挂坠呢？”

“已经卖给锦山了，我是生意人，哪边出价高就卖给谁。”

“既然如此这孩子对你已经没用了，为什么不放她？”

“哈哈哈……正相反，对于我来说这孩子才是最重要的。”

BOSS战 刘家龙

刘家龙主要擅长使用各种武器，因此与他战斗一定要格外小心。最初他会使用一把长刀，如果被他压制住下场会很惨，建议马上拿起周围装饰用的花瓶砸他，同时拣起地上的匕首。由于武器攻击无法防御，因此只要掌握好攻击时机，能够很容易打掉BOSS不少血。刘家龙手中的长刀碎掉后，会有人从楼上扔双刀给他，不过玩家只要重复之前的打法，打倒他只是时间的问题。



主线流程

- 来到蛇华的据点，在饭店大堂与众多蛇华成员战斗。
- 来到二层，与手持双刀的厨师长战斗。
- BOSS战——蛇华总统刘家龙，击败他后救出遥。
- 由伊达协助从看守所逃出后，在乘车返回的路上遇到追兵，全灭敌人后回到神室街。

“看来整个事件要比我们想象的复杂得多。”从警察局逃出后，在返回神室街的路上，伊达说着自己的调查结果。

“还记得这个吗？”伊达手上拿的正是之前挟持遥的神秘组织成员所佩戴的徽章。

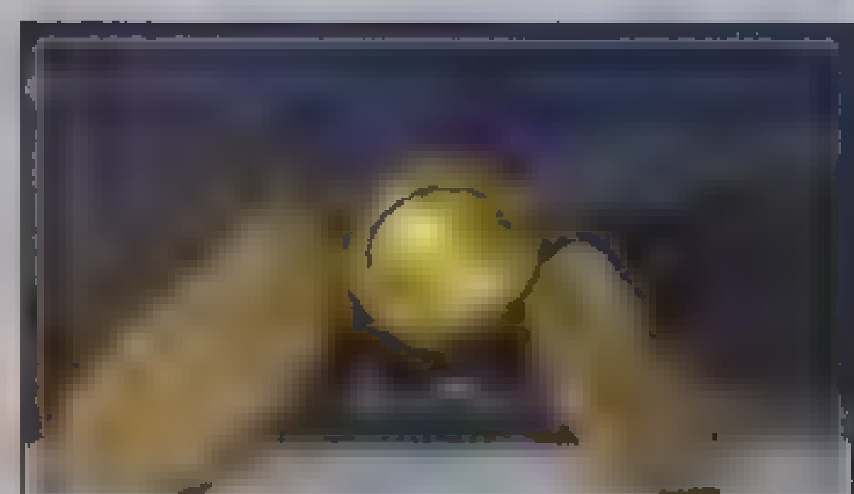
“这不就是……”

“对，就是那帮家伙的。刚才‘花屋’查到了他们的身分，居然是名为‘MIA’、直属于内阁府的地下组织。”

“MIA？”

“他们是受内阁直接指挥的秘密部队。主要执行政府的地下工作以及重要人士的保护工作。负责人名叫神宫。”

“政治家……看来刘家龙所看重的应该就是这一点了。”



“现在这些都还没有办法确定……对了，再告诉你另外一件事，那天在东京湾被发现的尸体不是美月。”

“！”

“经过鉴定，那是另外一个人。齿痕就完全不一样。”

“那也就是说……妈妈她还活着！”

难点解析 枪战

△键	射击	R1键	放大
×键	车内回避以及上弹	R2键	转动镜头

玩家的目标就是将后面追上来的敌人以及车辆全部消灭掉，当玩家的HP或汽车的耐久度降为0时GAME OVER。虽然在战斗中汽车的晃动比较厉害，不过敌人身上的判定很大，只要大体对准目标基本都能命中，而对付追上来的汽车，只要多命中几次它的前挡风玻璃就可以了。最后要对付一个身穿红衣、手拿机枪的家伙，[illegible]看准时机按×键回到车内躲避。

《如龙》小贴士 5 在完成分支任务“F－cup の值段”时，战斗结束拿到钱后选择“无理だな”[illegible]。之后在九[illegible]星（7）选择“半チャンラーメンつゆだく”后便可以进入。

第十章 爱之形

现在我能做的，就是用自己的方式来承担这个责任。

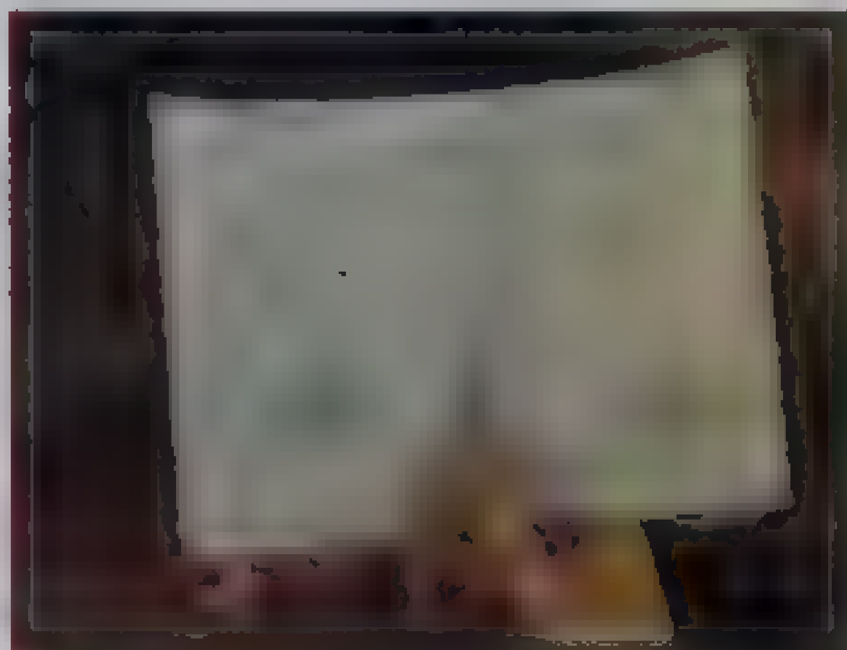
神龙会馆的电话、东京湾的尸体、遥的挂坠以及众人的动向……仿佛一马等人的行动都被对手预料到一样。“有人一直在向锦山提供有关大哥的情报”，シンジ的一句话将一马点醒。回到神室街，在“花屋”的帮助下一马终于查清是谁透露了他们的消息……

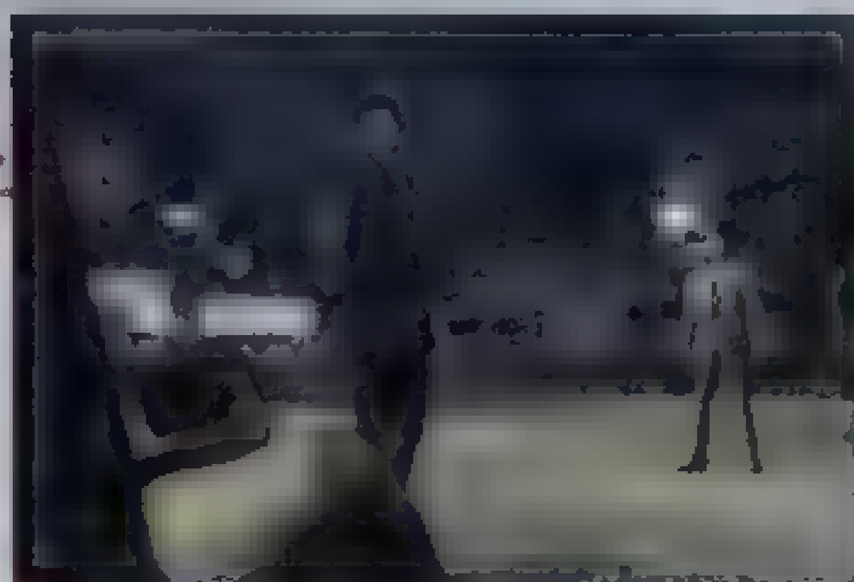
为了弄清事情的真相，一马等人来到了セレナ。这个原本是他们认为最放心的地方。在这里，一片狼藉的店铺以及四处的血迹说明这里曾经发生过战斗。丽奈已经不在了，一马在桌子上找到了她留下来的一封信：

“桐生，当你看到这封信的时候，相信已经什么都知道了……是的，把你们的情报透露给锦山的就是我。虽然我知道这样说已经没有任何意义了，但还是要对你说——对不起。

我深爱着锦山，即使是到了现在我也还是深深爱着他。所以只要是他希望的、能让他高兴的事情，无论什么我都愿意为他做……然而在这几天中，看着你和遥我发现自己所做的是那么不可饶恕。尽管如此，一切都已经无法挽回……

现在我能做的，就是用自己的方式来承担这个责任。”





在废弃的大楼顶层，一马找到了身受重伤的シンジ，锦山组的成员也在。

“桐生先生，请不要插手这件事。”看来锦山组是想作为内部事件来处理。

“居然用枪指着自己的大哥，你就不觉得可耻吗！”

“全都是因为他……如果他不背叛锦山组长、不背叛组织的话！”

“锦又对东城会做了些什么！到底谁才是真正的背叛者！”

“住口！对于我们来说，老大就是一切，他所期望的我们就一定要去实现！像你这种杀死自己老大的叛徒是不会理解的！”

主线流程

◆前往セレナ，在吧台上发现丽奈留下的信。
◆离开セレナ，沿血迹寻找シンジ，在七福街西侧遇到锦山组成员，战斗胜利后得知シンジ在废弃的大楼（47）。
◆来到废弃的大楼，从第二层开始一直都是杂兵战。
◆在屋顶找到シンジ后，与荒濑和人发生战斗。

废弃大楼的战斗

其实一进入大楼，玩家就要连续进行多场战斗，而且还要在找到シンジ后直接与BOSS荒濑和人对决，因此建议大家着重提升“体”的等级。另外在前往大楼之前，可以先到秘密商店（关于秘密商店的位置请参考本页最下方）购买各种道具。虽然在大楼中玩家的目的是尽快找到楼梯前往楼顶救出シンジ，不过所有必经之路都有锦山组的成员把守，因此最好还是全灭敌人后再继续前进。最初的三四层敌人实力都不高，只要注意不要被前后夹击就没有什么问题。到了五层以后，敌人中间会出现拿枪的家伙，一定要尽快解决掉。需要注意的是玩家只有在装备防弹衣的情况下，正面朝着敌人才能挡住子弹。



如果购买了防弹衣，那么与BOSS荒濑和人的对决就比较容易了。首先是要干掉他手下的两个随从，因为两人HP都不是很高，因此不用理会BOSS的攻击，速战速决。剩下BOSS一个人后玩家只要始终保持面对他就会非常安全，剩下的就是在他攻击之后反击了。

第十一章 仁义

既然シンジ将风间先生托付给他，那一定自有道理。

虽然一马赶到了シンジ他们藏身的大楼，但最终シンジ和丽奈还是被锦山组的人杀害了。シンジ在临终前将由美的戒指交还给了一马，并说出了风间组长的下落。

桃源乡，为了躲避锦山的暗杀，在葬礼上中枪后シンジ就把风间组长悄悄转移到这里疗伤，而帮助他照顾风间的正是シンジ的女友、桃源乡的花魁アケミ。

“桐生先生？这么说……シンジ已经……”当看到桐生突然出现在自己眼前的时候，アケミ便知道她等待的那个人永远都不会再出现了。

“……”

“最后一次看到シンジ的时候，曾对我说如果他出了事，你就会到这里来找我。原本他打算将这次的事情处理完后就和我结婚，可最后还是……”アケミ为了掩饰自己落下的泪水，连忙将脸转了过去。

“对不起……”除了这句话，一马再也想不到有什么能够安慰这可怜的女人。

“这并不是桐生先生的错……”平静下来的アケミ转过了身来，“前几天风间先生确实是我在照顾，不过シンジ的朋友、近江连合的寺田先生已经将他接走了。”

“近江连合的寺田？”

“是的。他与シンジ关系一直都很好，而且シンジ也很信任他，所以……”

“接到哪里去了？”

“芝浦，停靠在码头的游船就是寺田先生的秘密据点。对了，シンジ还要我转告您一句话，他说锦山除了那100亿外还在寻找世良会长的遗书，那里面好像写有能够继承东城会、四代目的名字。”

BOSS战：真岛吾朗

在第五章最后被自己的小弟误伤的真岛组组长真岛吾朗，伤好后又再次来向一马挑战。虽然是第二次出现，但说实话真岛的实力还真是一点都没有提高……惟一增加的地方就是HP多了不少。话虽如此，但由于没有杂兵，因此之前的战术便不成立了。最安全的打法就是与他保持距离，等闪过BOSS的一套连招（连招的最后一下攻击BOSS手上能看到红色的火光）后反击。当BOSS的HP只剩一槽后会发生地板塌陷的情节，玩家要按照指示迅速输入×键才能安全落地。

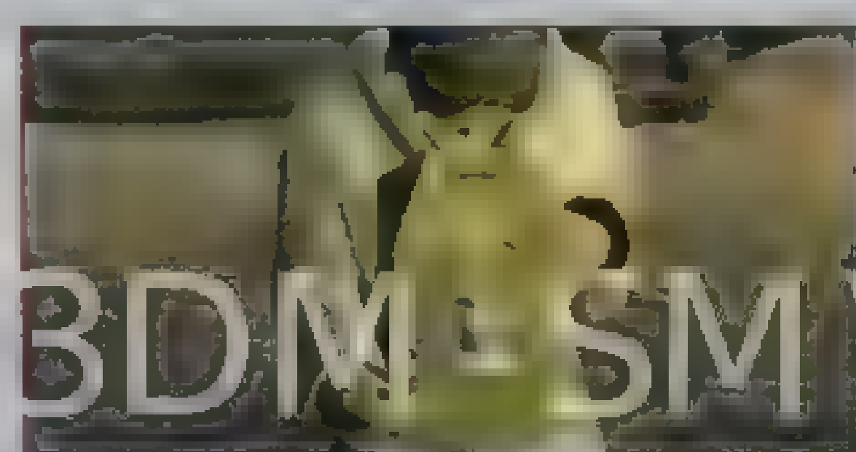


战斗结束后，一马带着遥回到了赛之河原。

“已经知道风间组长的下落了。”一马对等候他们回来的伊达说道。“芝浦码头，现在被近江连合的寺田保护着。”

“近江连合？为什么会由他们来保护风间先生？”与一马一样，听到这个消息伊达也吃了一惊。

“我也不清楚，但既然シンジ能够将自己拼了命都要保护的风间先生托付给他，那一定自有道理。”



主线流程

◆为获得“桃源乡的会员证”，先前往ピンク大街的シャイン（31）找シンメイ。
◆答应シンメイ的要求，来到七福街的ジュエル（32）拜托アヤカ制作假护照。
◆发生剧情后，在第三公园打败蛇华的成员。
◆将假护照交给シンメイ后，得知“桃源乡的会员证”在水野益辰手上。前往七福街的MEB（28），用30万买下“桃源乡的会员证”。
◆回到赛之河原，带遥一同来到位于泰平街右侧的桃源乡（61）。
◆在四层见到アケミ，发生情节后进入BOSS战——真岛组组长真岛吾郎

《如龙》小贴士 6 在泰平街东侧道路的路边，玩家能找到一个兜售情报流浪汉。如果花三万元购买后，便会得知在A...店（33）选择“... 人妻缚って欲しいの”后能够进入隐藏商店。里面有不少武器道具，同时也可以将手中的武器卖给他

第十二章 再会

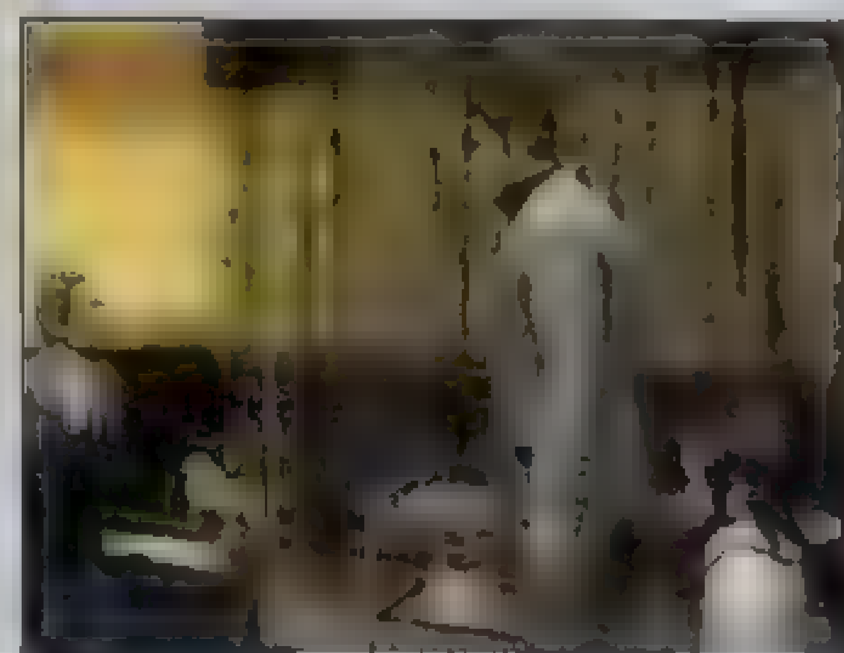
那100亿其实并不是东城会的，而是神宫的钱。

在芝浦码头，寺田亲自在这里等候一马的到来，当遥看到寺田后马上认了出来，原来当初被真岛组绑架后，为自己解开绳子并嘱咐自己将挂坠交给一马的正是眼前这位魁梧的大叔。

“为什么近江连合要插手这件事？”虽然之前对伊达那么说，但一马怎么也想不通近江连合会来帮助风间组长对抗锦山。

“和桐生先生一样，我也要报风间先生的恩……风间先生正在里面等你，这边请。”

“风间组长，您没事真是太好了。”跟随寺田，一马终于见到了风间。



“对不起，一马。为了我你受了不少苦……现在是时候将这十年间的事情说给你听了。”

原来在当年由美因为惊吓过度而住进了医院。但就在第二天，失去记忆的由美从医院逃了出来，并凭着本能回到了“向日葵”。接到联络后，风间将由美接回了家。在为了帮助恢复记忆而给她看锦山相片的时候，由美所表现出的强烈反应使风间确信，真正杀死堂岛的是锦山。知道事情真相后风间便没有将由美的事情告诉锦山，独自照顾着她。

在此后，由美遇到了与世良关系甚密的神宫。最开始风间并不赞成由美与神宫交往，但最后还是同意了。因为在风间看来，如果神宫能够如自己所说带给由美幸福的话，这苦命的孩子就能够离开黑社会，过上正常人的生活。一年之后，遥便出生了。

然而命运并没有朝着人们所希望的方向发展——在政界拼搏的神宫性格发生了改变，为了获得更高的权力



与地位他开始不择手段，最后竟然开始追求总理的女儿。得知此事后，由美带着遥离开了神宫，然而事情并没有就此结束。没有后台的神宫，为了保住自己所得到的一切，开始不惜代价地排除他眼中的障碍。而最让他感到棘手的，就是以前的爱人和女儿。

最终暗杀没能得逞，而看到与十年前相似情景的由美终于记起了一切。为了让神宫相信两人已经不在，风间与世良伪造了现场。之后又让由美改名为美月，并以由美妹妹的身分经营起了アレス，而把遥送到了“向日葵”。

“可为什么由美又会去偷那100亿呢？”

“那100亿其实并不是东城会的，而是神宫的钱。”

主线流程

◆登上游船，进入房间便发生与风间见面的剧情。（注意：发生剧情前要先在游船甲板上找到11号钥匙）

◆岛野组发动袭击，一马作为风间组成员出战。

◆BOSS战——岛野组组长岛野太

BOSS战 岛野太

岛野太这次会带不少手下，虽然风间组会有人协助玩家，但基本上别去指望他们，充其量也就是用来吸引杂兵的注意力。岛野胖子招式与之前变化不大，仍然可以采用“摔杂兵+踩脸”的战术。惟一需要注意的就是BOSS增加了投摔技，玩家被抓住后一定要按照提示猛按键挣脱，否则被接下来的汽车撞到绝对不是闹着玩的。

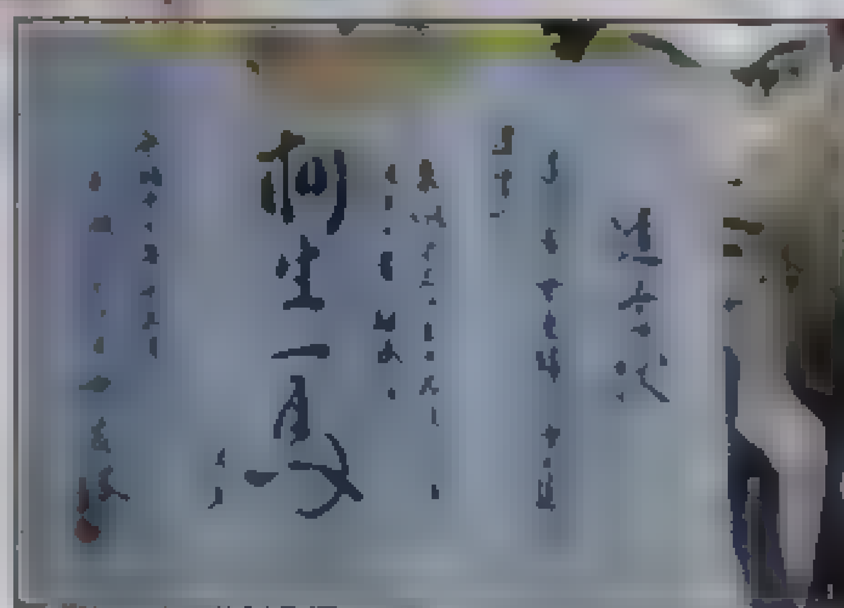


第十三章 战斗的终结

来吧，兄弟，让你我来了结这件事情吧！

为了回收被由美偷去的那100亿，神宫也来到了アレス。虽然他说了一堆所谓的道理，但无论是谁都知道那些不过是掩饰其贪婪目的的借口罢了。不过从神宫口中，一马终于知道原来几年以前神宫便已经开始着手准备协同近江连合推翻东城会，而被蒙在鼓里的寺田不过是这次计划的一个棋子。

在神宫看来，要想在这个国家获得真正的权利和地位，必须要以“金钱”与“力量”为资本。之所以算计东城会，就是为了能够吞并东城会的势力，使近江连合成为最强大的组织，从而巩固并提高神宫的地位。而那100亿日元就是神宫准备提供给近江连合的活动基金。



“已经干掉神宫了？”战斗结束后，锦山终于出现了。

“还不死心吗，锦山？你其实被利用了！神宫的真正目的是……”

“他想干什么我早就知道了，我不是跟你说过，那件事情之后我已经不再相信任何人了。我之所以还要陪他演这出戏，就是要借此成为东城会的四代目！我不想认输，尤其不想输给你，桐生”

“……”

“我时至今日也爱着由美，可是由美从没有真正注意过我，在她的心中只有你！十年前的那件事终于让你从我的生活中消失，而那时我便决定不管付出什么代价都要改变自己的命运。我要拿到那100亿，成为东城会的新会长，这样才能将由美从你手中抢过来！”

“我能理解你的感受，因为对我而言已经失去了最重要的弟兄——你，锦山。我也曾试图寻找，但最终还是没有办法让我们回到十年前那个样子了……然而我明白了一件事——命运是无法逃避的。来吧，兄弟，让你我来了结这件事情吧！”

主线流程

◆先返回スターダスト，购买足够的回复剂。

◆走出スターダスト，情节过后与大徒流氓战斗。

◆来到ミレニアムタワー（48），干掉所有MIA成员后搭乘电梯来到アレス。

◆神宫出现后发生情节，之后与近江连合成员战斗。

◆在下层分别干掉两波MIA精锐部队后，来到上层与神宫战斗。

◆锦山登场，剧情过后进入BOSS战——锦山组组长锦山彰。

终盘的战斗

MIA精锐部队成员分为格斗系以及射击系，建议利用平台上的建筑作掩护先干掉主动进攻的格斗系，之后再击中消灭剩下的射击系。与神宫的战斗难度不高，但因为两旁的护卫即使被打倒也能在一定时间后恢复体力，玩家只能趁这个间隙攻击神宫。建议之前将技提升到LV9，成功发动フィニッシュホールド的话能够给神宫造成不小的伤害。

终于迎来了与锦山的战斗，锦山无论是速度、攻击频率还是攻击力都相当惊人。不过如果之前在赛之河原从小牧宗太朗那里学到了那几种反击技，那么与锦山的战斗可以说完全没有难度，而如果没有习得，难度会上升不少。正面攻击基本都会被锦山防住，因此能够破防的キックコンボ是首选。当然也不能一味的进攻，因为被他躲过后的反击还是比较有威胁的。战斗场地比较狭小，因此在闪躲的时候更需要位置以及时机的掌握，而如能回避锦山的连续攻击，他就会有短暂的硬直时间，这时就不用客气了。最后需要注意的是，当锦山身体发出红光时他是无敌的，因此一定要马上与他保持距离。建议利用房间的沙发作为掩护。击败锦山后终于迎来了结局。



《如龙》小贴士⑦ 每个人的去向：伊达辞去了刑警的职务，回家尽父亲的职责照顾女儿；寺田接替有上任者，一方面出任的一马成为东城会的第五代会长，而一马则带着失去双亲的遥离开神室町，开始了新的生活。

文 雨滴



GBA banpresto RPG

《召唤之夜》系列一直都以清新的人物造型及独特的战斗系统吸引着众多FANS，虽然距离前作发售只有短短半年时间，但是本作的素质依然值得众人称道。本作虽然登陆GBA，但游戏手感仍然不错，而且这次采用256M的大容量，游戏的音效方面也十分让人满意，加上丰富的迷你游戏以及鲜活的人物性格，绝对是一款在休闲时刻让你仔细品位的佳作。惟一不足的地方就是本作的游戏流程不长，剧情最后实在跌宕起伏到让人有点措手不及。好了，废话不多说，让我们一起享受这个温馨可爱的《召唤之夜 铸剑物语-原石》吧！（以下简称《原石》）

操作简介

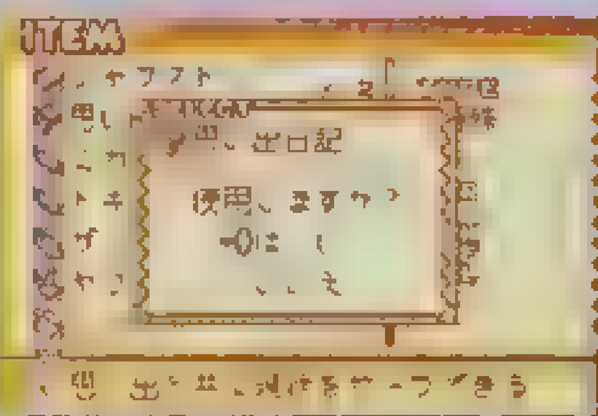
按键	城市或地图	战斗
方向键	角色移动／光标移动	角色移动
A	确定	攻击
B	取消	防御／发动辅助装备
L	切换地图武器／菜单切换	战斗中切换装备
R	切换地图武器／菜单切换	战斗中使用辅助装备
SELECT	与召唤兽对话提示游戏进程	自动战斗
START	调出菜单	暂停

召唤兽系统

本作继承了系列作品的一贯传统，除了有利其邦和利芙莫妮卡两个主角可以选择外，同时还提供了4个性格迥异的召唤兽，而且它们的能力也各自不同，这里为大家列出了召唤兽的各自特点：

基尔菲斯	能够在空中移动，缺点是体力较少
鲁芬尔	各个能力都很平均，缺点是魔力较低
兰多鲁	攻击力和防御力都很高，缺点是速度缓慢
康兹土	速度很快，但与兰多鲁相反，攻击力比较低

系统指南



升级：主角每次升级后，除了基本数值会增长外，系统还会给额外数值让玩家自由分配。

回复：武器的回复可以在锻造工房内用修补进行，另外在工房的木床上按A键还可以对角色的HP进行回复。

存档：除了在锻造工房内有专门的存档点外，游戏中还可以使用道具"思い出日记"储存。

死亡：BOSS战时如果不幸GAME OVER，请不要着急关机读档，耐心等待之后系统会给你两次重新挑战的机会。

传送装置：第4天后村子里巨大的魔晶石就可以使用了。在迷宫中使用ポ タルの欠片即可回到最后到达的村庄，此时调查巨大的魔晶石ポ タル就可会到迷宫原地。

战斗系统

"《召唤之夜》系列"作品一直都自己独特的战斗系统，初次上手的玩家如果不熟悉按键操作，很容易措手不及败于敌人手下，所以这里解说本作系统特点：



▲熟练运用GBA的各个按键是取得胜利的关键

1. 敌人的HP值，除最终BOSS外，角色HP为0时死亡。
2. 敌人的武器耐久值，耐久值为0时武器崩坏。
3. 主角使用的武器，按L键即可更换，主角可以装备三种武器进行战斗。
4. 辅助装备，必须让自己的召唤兽装备才可使用，按R键可以选择不同的辅助装备。
5. 武器的TEC值，攻击敌人时便会增长，TEC值到255时可以进行强刃锻造。它还影响必杀一击的出现率。
6. 道具的使用次数。

备注：如果主角不幸战死，而辅助装备还没用完的话（同时还必须没有在战斗中使用过召唤技能），召唤兽便会出来帮助主角进行攻击。

锻造系统



锻造只能在锻造工房里进行，其他时间可以使用道具修补武器耐久值，当武器的耐久值为0时，任何道具都无法修补，必须到锻造工房里进行修复。通武器可以通过各种锻造提升攻击力或增加武器属性。

作制	利用武器素材和矿石原料打造新武器，锻造出来的武器除了受素材和矿石的影响外，也受主角的锻造级别影响。
强化	打造出武器后，可以使用强化道具为武器增加附加能力。每件武器能够安装3个强化道具。需要注意每种武器都有自己的锻造级别，级别没达到强化要求时不能安装新的强化道具。
强刃	当武器的TEC值为255时，可以选择"强刃"为该武器增加耐久、攻击、防御三种能力的其中一项数值，TEC值随使用次数增长。
解体	把打造好的武器分解，虽然武器素材不会消失，但矿石原料及强化道具都会消失。
修理	修补武器耐久值，就算是耐久值为0的武器也可以完全恢复。

好感度

在打倒最终BOSS后，系统会根据主角与其他角色的好感度出现相对应的友情结局。增加好感度的方法除了每天晚上的"夜会话"外，游戏进程中的一些选择分支也是影响好感度的重要因素。可以与主角达成友情结局的除了4个召唤兽外，还有米尤诺、维、杰特、雷米、蒂爱5人。如果你足够用心的话，也许可以达成一些比较诡异的友情结局（如男主角和杰特……）。



▲游戏最后的友情结局让人感觉十分温馨，游戏一共有十多种结局，玩家有耐心的话可以把它全部达成。

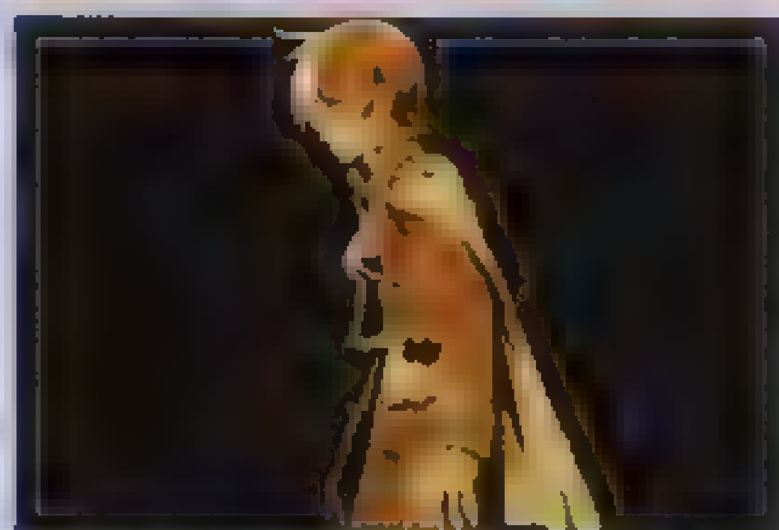


当武器锻造等级达到6级以上时，就可以学会强化解除。当武器的TEC值达到255时，就可以把武器上的强化道具拆除，同时武器的属性效果及必杀技都会消失，TEC值也会归0。

锻冶师，既是锻造武器的高手，也是剑术名家，只有通过艰难的磨炼、并拥有其心志的人，才能得到的特别称号。

剧情流程

1 初级锻冶师



今天是主角利其邦出师的日子，因为师傅罗布不在，于是考验者换成了师姐维，最终考验轻松到让人有点诧异，但更令人惊奇的是失踪已久的罗布突然出现，并且倒在了利其邦面前。一切显得如此不切实际，所以……果然还是南柯一梦！被师姐厉声唤醒的利其邦无奈地咂咂嘴，依照师姐的吩咐去修理毁坏的短剑。有了宝剑，利其邦继续接受师姐的吩咐去锻造工房上头的玛尼葛采掘场（マニゲ采掘场）接受锻炼。才出门，一个奇怪的身影把维打倒在地，追着那个奇怪的身影来到采掘场却看见一个穿着怪异的小男孩。受不了男孩的吞吞吐吐，利其邦一把抓住他的衣领，两人双双倒地……利其邦这才发现原来“他”其实是个女孩子。见自己身份暴露，女孩急忙起身离开，匆忙离开时掉落了一样东西。利其邦回到村子打算把那个奇怪的东西还给女孩，却发现女孩正被刚才阻拦自己的人欺负。虽然战胜了其中一人，但利其邦最终还是败在两个人的联合攻击下。关键时刻利其邦召唤出了神秘之石里的召唤兽基尔菲斯轻易击倒了恶男。这时我们才知道女孩的名字叫米尤诺，利其邦决定收服基尔菲斯，基尔菲斯的条件是除非他战胜自己，于是两人来到门外进行决战……最终战败的基尔菲斯无可奈何地成为他的同伴。

UCG！！

CHECK POINT

初期的战斗只是为了让玩家熟悉操作系统及练习用，因此战斗不难，推荐在此把各个键位都熟悉一下，方便以后操作

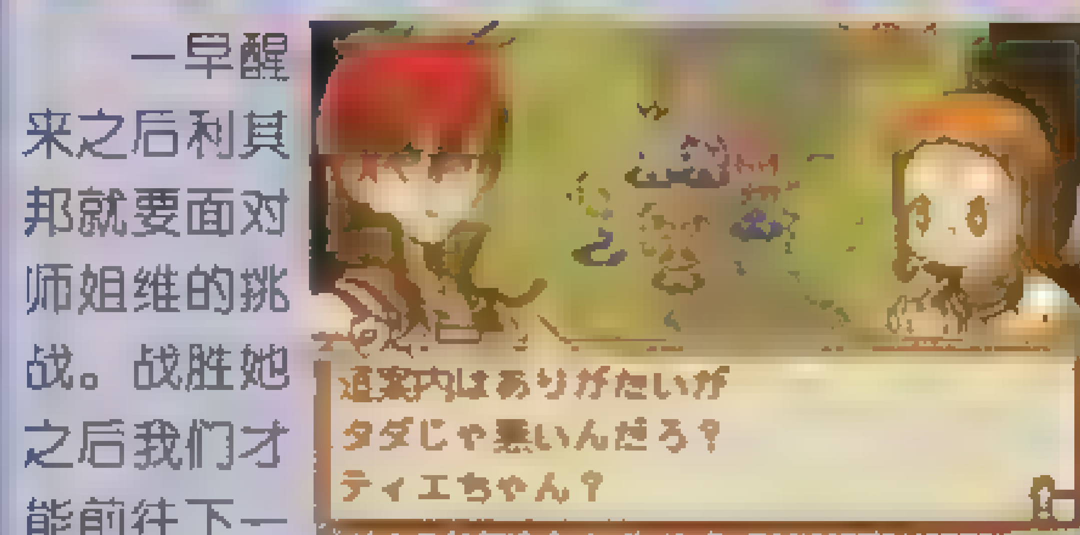
2 玛尼葛采掘场

第一天维便会与利其邦讲解如何分解武器，分解之后利其邦会与基尔菲斯再次合成新武器。锻造修行暂时告一段落，两人来到米尤诺的房下叫她起床，却发现她发起了高烧，不过我们先得去向村长报告昨晚发生的事情。两人在村长家门口遇到了扎克，这个冒失的家伙把自己的锤子弄丢了。于是利其邦追到村长房屋左边的空地上将扎克的锤子还给了他才继续上路。接下来的目的地是曾经遇到米尤诺的玛尼葛采掘场。采掘场内有两处吊桥，第一次是下方的桥梁安全，第二次则是上方。安全渡过桥梁后，却听见桥下有人在呼喊。下去一看才发现是刚才的扎克，原来他正寻找叫キッカの实。在玛尼葛采掘场尽头的大树上利其邦看到了キッカの实，但前面却有机械兵レミィ在防守……好不容易打败了レミィ，把果实摘给扎克作药，两人拖着疲惫的身体回到了锻造工房。不过麻烦还不止这些，在村长房屋的旁边找到扎克，他身旁的雷米却出来要求利其邦与他决斗才能拿到药水……

CHECK POINT

两处吊桥都会遇到怪物袭击，对付第一个怪物スペルソーサー须使用物理攻击，而对付第二个怪物ガードファイター则适用魔法攻击。玛尼葛采掘场尽头的BOSSレミィ有两种形态，针对他的颜色状态给予相应攻击。蓝色形态使用物理攻击，红色形态可使用魔法攻击。

3 迈依鲁宿场

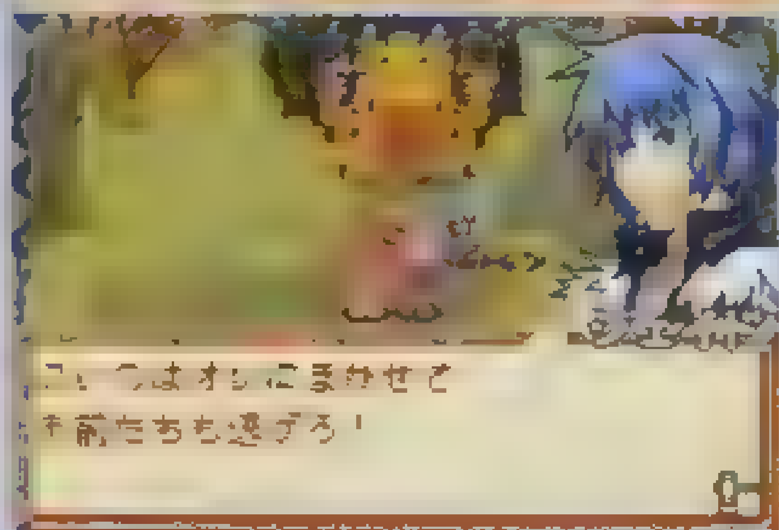


一早醒来之后利其邦就要面对师姐维的挑战。战胜她之后我们才能前往下一个目的地——迈依鲁宿场（マーネイル宿场）。要去迈依鲁就必须经过帕疆森林（パジャンの森），但走入森林却发现通向迈依鲁宿场的吊桥断了……只能从附近的山洞继续前行！山洞里戴眼镜的弓箭手蒂爱出现，一开口就问要不要带路（选择要求带路的话需要花费200大洋！）洞穴的尽头依然有着强大的BOSSドラン，消灭了ドラン之后轮到拜金小姐蒂爱挑战。但她又怎会是利其邦的对手？见打不赢我们，蒂爱开始向我们求饶，然后极力推荐我们去迈依鲁宿场休息……殷勤之下必有阴谋，原来蒂爱推荐的地方居然就是她家！她还向大家收取高额的住宿费，众人不愿从命，结果一怒之下这小女孩就跑出村去了。没办法，人是我们气跑的，自然还得把她找回来。向村人打听到蒂爱向东边的科西鲁森林（コンシールの森）跑去。急忙追到那里后利其邦却傻了眼——这不知天高地厚的小女孩又在拉扯着两个士兵模样的战士要求人家住宿。一场战斗是免不了了。这次救了这个小姑娘后她终于不再惹是生非乖乖跟我们回家了。

CHECK POINT

别看师姐维的HP只有400，这可是目前最难缠的一个BOSS，攻击力高、速度快、防御力也不低，拿出持久战的准备慢慢打。转看时机使用魔法攻击也是一个不错的选择。山洞里的BOSSドラン只须小心他的大范围火攻击即可，推荐使用魔法攻击。至于最后的战士A·B，因为两个人是一弓一剑，所以攻击十分连贯，推荐使用AGI高的武器，先集中攻击消灭其中一人，剩下一个就没什么威力了。

4 迪克鲁矿洞



喝下扎克的药水米尤诺第二天果然恢复了健康。三人一出门就再次撞上扎克，他正打算去位于村长家上方的迪克鲁矿洞（ディックル矿洞）。好奇之余利其邦也打算去那里看看。矿洞的门紧锁着，但旁边有条路却可以直通村外！两人刚走到村外就听到不死身的杰特在说话，看到利其邦身边的基尔菲斯，杰特显得有点惊讶，在得知他其实是利其邦的伙伴后又放宽了心。杰特的归来让大家忽略了在屋外的米尤诺，一声尖叫过后利其邦夺门而出只看见恶男组合无赖地把米尤诺珍藏的饰物抢了去……一路追着这群恶男来到迪克鲁矿洞，刚才那扇紧锁的房门这次终于可以打开了，在洞穴的尽头处，恶男正在被一个铲车型的怪兽ブルーザー追着跑。赶跑了怪兽但恶男却一点不领情地打了过来，战胜他们之后恶男只得亲自将米尤诺的饰品物归原主。杰特看到这样的情况后似乎也忍不住和利其邦挑战……

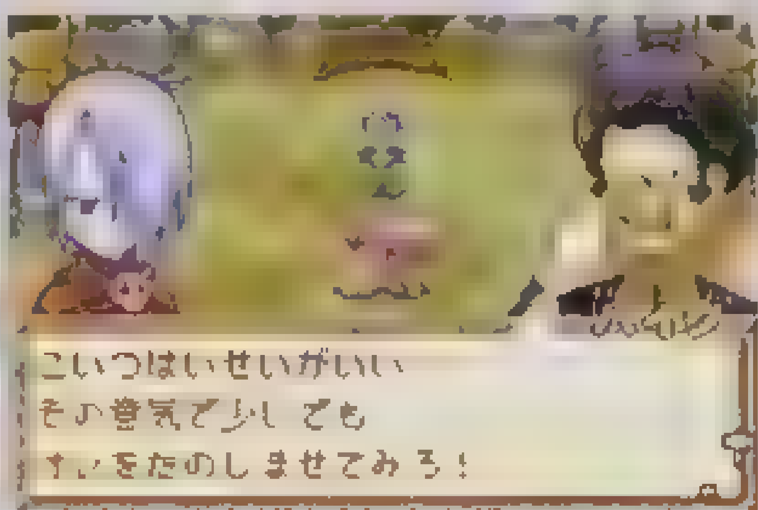
CHECK POINT

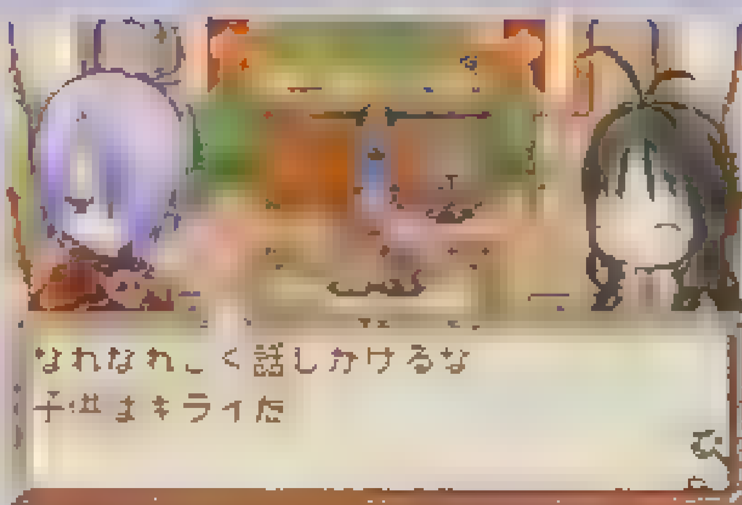
因为对付铲车怪兽ブルーザー之后还有一场战斗，所以不要把魔法全部用光，保存一点实力对付后面的恶男。而不死身杰特，算是目前比较难打的一个BOSS，HP不高但攻击速度很快，需要注意他的连续攻击。

道具“福引券”可以在布罗斯般镇的屋敷里抽奖，随着游戏进程奖品也会不断更换。后期可以通过钓鱼可以获得“鉴の会员证”还可以进入隐藏屋敷进行新的摇奖。

5 布罗斯般镇

布罗斯般镇（ブロスパンの町）在迈依鲁宿场下方，途中必须经过比比克森林（ピュビックの森），这里也有BOSS在等候我们的光临。打败BOSS后杰特向大家透露了他此行的目的，原来杰特此行是为了“金的派阀”，布罗斯般镇最近在召集有能力的召唤师。杰特就是听到这个消息决定前往布罗斯般镇。在布罗斯般镇房间的大厅内，米尤诺见到了召唤师贝鲁奥雷，他一见到米尤诺便邀请她到自己的房间详谈。之后杰特邀请利其邦到这里的锻造工房介绍师兄本森与我们认识。锻造工房里除了本森这个默不作声的大块头外，还有一个可爱的小女孩——艾里亚。她正打算去琉特岩窟收集素材，杰特听说最近凶暴的怪物比较多，于是让利其邦和艾里亚一同前往位于布罗斯般镇东边的琉特岩窟（リュート岩窟）。琉特岩窟的门口有两个雷米工房的人阻拦。顺着道路一路前进，哪知没走多久忽然蹿出一个惊慌失措的家伙，一





开口就指着基尔菲斯叫召唤兽。三人正在奇怪，身后却出现了一个更奇怪的家伙“钢铁的巴特”，听到有人说里面有好多召唤兽巴特十分兴奋，只身冲了进去。利其邦把艾里亚交给后面跟来的蒂爱后也决定进去探索一下。可是巴特却对利其邦的脚步声把召唤兽都吓跑十分不快，恼羞成怒地轮起斧头就劈——又是一场恶战，最终巴特不敌利其邦和基尔菲斯的攻击倒了下去。巴特的伙伴基洛及时赶到，随后阿尼斯和博斯塔夫也来到这里。博斯塔夫似乎和利其邦的师傅罗布是旧识，提到罗布的死，博斯塔夫一口咬定罪魁祸首就是米尤诺。虽然不相信米尤诺害死了师傅，但从博斯塔夫口中听出米尤诺有危险，两人急忙回到布罗斯般镇。

CHECK POINT

比比克森林里的3个敌人确实比较棘手，近距离攻击很容易被他们破坏。这里推荐使用魔法。本关的难点是对付巴特，他攻击力高、攻击速度不慢，还有必杀技。如果装备弓的话可以使用远距离攻击先消磨一些HP后换魔法猛攻。

6 送信

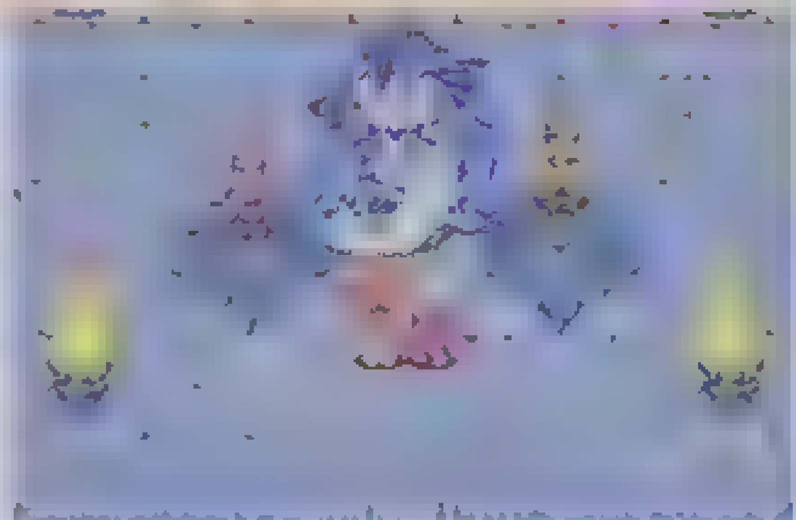
一大早就被杰特抓住帮他送信到这里的道具屋，哪知送完东西才出门就听见镇里警钟大鸣，预感到大事不好，利其邦急忙赶会锻造工房，师姐维正到处寻找米尤诺……走到南门口维已在等着利其邦，她告诉两人米尤诺有可能在南边的贝里特森林（ベリートの森）后面。但贝里特森林里并没有米尤诺的踪迹，却有3只怪物拦路，将他们制服后继续前进又看到雷米和他的同门，再前进发现连蒂爱也倒在路口。蒂爱告诉利其邦米尤诺是被三个人劫持的。之后杰特让维先回城镇，自己和利其邦继续前往寻找米尤诺。深入夫拉特洞窟（フラード洞窟）后果然发现阿尼斯、巴特和基洛三人正在威逼米尤诺交出魔石，利其邦急忙上前阻拦。米尤诺乘机逃出了魔爪……气急败坏的三人组留下基洛料理后事继续追赶米尤诺，孤军作战的基洛怎会是日渐成长的利其邦的对手！打败基洛后雷米也跟了进来，在夫拉特洞窟的最深处果然找到了米尤诺及三人组，狼狈的阿尼斯召唤出召唤兽火龙玛古多拉德对付众人，一场与召唤师阿尼斯的战斗展开了。虽然有火龙的帮忙，但凭借自己的经验和能力利其邦还是将对方击败了！本以为可以安全救出米尤诺，但米尤诺却在听到阿尼斯无意吐出的“魔石”两字后忽然失常，坠入夫拉特洞窟深处的瀑布之中。利其邦为了救米尤诺也卷入水流之中……从冰冷的水流中醒来，利其邦发现自己居然身处一所大牢之内……



CHECK POINT

贝里特森林的3个怪物并不难打，但夫拉特洞窟里的两个人基洛与阿尼斯却十分麻烦。基洛会使用武器斧头和弓箭，而且他也有类似巴特那样的必杀技，所以推荐使用加上属性攻击的剑来抵挡基洛的攻势，此战之后还要打阿尼斯，所以得保存部分实力。阿尼斯除了强劲的普通攻击外，还会使用火魔法，最可怕的是她的必杀技——召唤火龙，在她发必杀的时候最好能拉开距离，这样就不会被火龙吐出的火焰伤到

7 水之遗迹



虽然后来利其邦从大牢里出来，但城镇的官员得拉姆却不相信利其邦的辩解，于是锻冶师基拉邦出题考验，如果全部答对就放了他们。但全部完成后利其邦还是被送回大牢。一个声音指示利其邦必须去雷克依水遗迹（レクイの水遗迹）。先取出包袱把隔壁的召唤兽基尔菲斯救出再说！两人会合后来到大牢东北方向的水遗迹。里面的部分场景需要敲打机关才会出现通路。可没有想到道路之后的房间里居然是蒂安在那里。蒂安让利其邦放弃拯救米尤诺，被拒绝后她毅然举起了弓箭……奇怪的事接二连三的发生，除了蒂安外，第二个房间里维和杰特也向利其邦拔出了宝剑。最后出现在我们面前的居然是米尤诺，对于她的提问选择“聞きたいことがあるんだけど…”之后进入战斗，这里米尤诺还会对利其邦提出问题，如果选择“ミューノを信じる”是基尔菲斯与米尤诺呼唤出的自己进行战斗，而选择“パートナーを信じる”则是利其邦与米尤诺呼唤出的主角进行战斗。战胜对方后继续前进，在最后的房间里迎接我们的是得拉姆与阿尼斯。得拉姆召唤出水遗迹中的BOSS幻龙鬼与我们展开较量。战胜这个大家伙后才发现，原来这是得拉姆与基拉邦测试利其邦的题目之一……


▲在这个地方需要按↑＋→键斜向移动才能到过目的地。

CHECK POINT

☆基拉邦题目的正确答案分别是：7种类、アクス、魂がこもったハンマー

☆在水遗迹中与同伴交谈的选择都必须是第二项“ミューノを守るために進もう”，否则便会弹出门并重新开始。

☆本关的难点是与幻龙鬼的战斗。虽然召唤兽会以解除封印后的完整姿态出场，但是以目前的能力来看，召唤兽根本没有办法完全击溃幻龙鬼，只能靠后期主角一点一点地蹭掉他的HP，因为幻龙鬼的攻击力高，所以与他战斗切不可太急！

8 炎之遗迹

基拉邦最后留给利其邦了一个考验，在炎之遗迹（グマグの炎遗迹）中的“仲裁之间”与得拉姆展开1对1的对决。虽然炎之遗迹不对外人开放，但无奈对决必须在那里进行。基拉邦的目的是让米尤诺也借此接触到放置在遗迹中的魔晶柱。炎之遗迹中需要通过敲击红色的箭头控制石板，在第三个场景处需要按照敲击右2回、左4回，右2回才能通过。在仲裁之间里，利其邦与得拉姆展开了决斗。决斗之后基拉邦与得拉姆向利其邦讲述了他们与米尤诺所在村子的渊源。跟着米尤诺和得拉姆来到炎之遗迹的最深处，米尤诺的饰物接触到魔晶柱后引起了召唤兽强烈的反应，一向温顺的召唤兽居然攻击人类，得拉姆立刻返回地面向基拉邦报告这一情况。由于火龙一直都是阿尼斯在操控，于是基拉邦命令利其邦立刻前往关押她的牢房将她带出驯服火龙。无奈暴走的玛古多拉德六亲不认，得拉姆只得解开了幻龙鬼的封印，一场怪兽之战从此展开。战斗结束后，三人在基拉邦与得拉姆的送别下离开遗迹。见到利其邦回到布罗斯般镇大家都十分高兴，不过雷米却重新对利其邦提出挑战。



CHECK POINT

☆与得拉姆的决斗只能携带1样武器，而且不能使用召唤兽及辅助道具，战斗难度可想而知。得拉姆所使用的武器是枪，可以根据这点选择适合自己的武器使用。

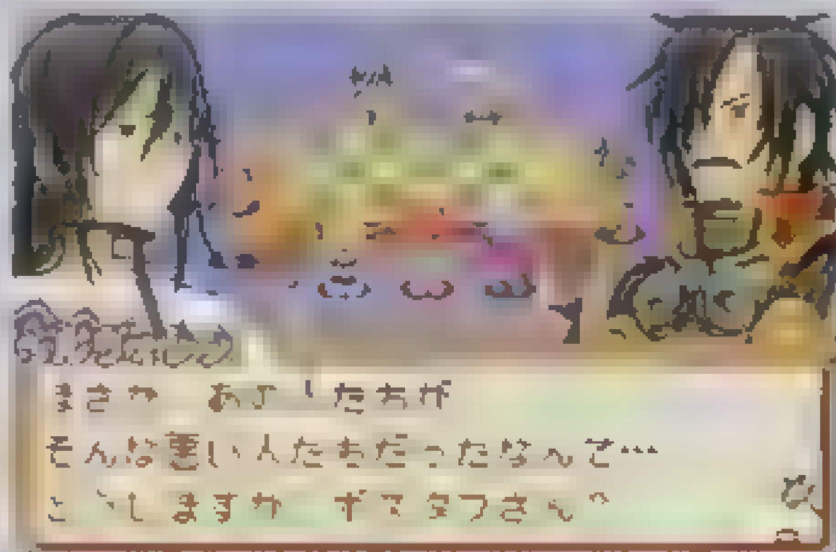
☆火龙与幻龙鬼的怪兽之战，虽然火龙的HP比幻龙鬼高，但火龙攻击速度没有幻龙鬼快，玩者可以一招一招扎实地磨死火龙

一些迷宫场景里有箭靶，可以使用本作新武器射箭，射中之后会出现“弓乙女”，她会给你素材作奖励，如全部迷宫的箭靶都射过后，到布罗斯般镇找到弓乙女她会给你珍稀道具作为奖励

9 金之派阀



回来之后一早出门就碰上了扎克和蒂爱，得到情报去位于西方的斯伦基采掘场（スレンジ采掘场）。在采掘场门口却遇到了雷米，似乎他来这里与阿尼斯有关系。沿着道路一直走下去，途中的巨石需要使用把地图武器切换成拳套才可推开。山路上利其邦发现一个行踪可疑的人，追上去时却被他身边的怪物拦住了去路。打败怪物继续前进，看到了刚才那个可以的人正在和另外一个家伙商量着什么，来人发现利其邦急忙中断了话题杀过来。将两个家伙制服后阿尼斯终于现身，背后还跟着基洛和巴特，果然一切都是她在作祟。这次基洛轻易就把利其邦制住，并带到了他们的秘密基地。就在阿尼斯举枪指向利其邦时，雷米出现化解了危机，但他发动的魔法似乎唤醒了另外一个恐怖的东西，救出召唤兽后利其邦急忙赶去查看雷米的情况，原来刚才的魔法触怒了这里的怪物アカバネ，一场恶战是免不了的！好不容易打跑了蝙蝠怪，维和杰特才赶到现场。第二天清早在大家在工房门口遇到贝鲁奥雷，他告诉利其邦阿尼斯一行人有可能在布罗斯般镇东边的琉特岩窟（リュ　ト岩窟），于是大家急忙前往那里查看，进入岩窟之后果然发现可疑踪迹，以前那扇无法打开的门里出现了阿尼斯手下的身影。继续追击却发现维正被机器士兵エクスブロ　ダ　阻拦。帮助她暂时挡住了攻击之后大家决定先回布罗斯般镇商量一下具体方案。之后下一个目的地是斯伦基采掘场，一路解决了巴特、基洛等人的阻挠，利其邦终于来到了洞穴最深处。等在那里的是阿尼斯和她的召唤兽玛古多拉德。



CHECK POINT

☆阿尼斯基地里的蝙蝠怪アカバネ是颇有难度的一战，这家伙不仅攻击力高，而且攻击方法十分多样，除了普通攻击外，还有飞上洞顶向下撞击的一招，此时只须注意他的位置伺机躲避即可。最棘手的是带有睡眠效果的攻击。本战武器推荐使用攻击范围广、AGI高的武器，近身攻击利其邦占不了什么便宜

☆琉特岩窟内的机器士兵エクスブロ　ダ　需要注意在它的HP降到1000时会读秒倒数自爆，所以最好能用强力兵器一鼓作气将它消灭

☆其他按照老方法即可，最后对付召唤兽玛古多拉德的方法与幻龙鬼的作战方法差不多，耐心地慢慢消耗他的HP

10 决战



米尤诺打算和利其邦进行一次对决，可最后却演成了召唤兽基尔菲斯与利其邦的战斗，不过解释清楚原因后大家也都释然。最后的决战日终于来临，利其邦追击阿尼斯穿过西边的斯博特洞窟（スボ　ト洞窟）来到米丘斯废墟（ミシュ　スの废墟），在这里等候我们的是"老朋友"巴特和基洛，继续前进遇到阿尼斯，打败阿尼斯进入果邦遗迹（ゴヴァンの遗迹），这次轮到玛古多拉德在等候我们了，不过这次他的对手是同样为召唤兽的幻龙鬼。之后继续深入遗迹。在遗迹最深处的大厅内，利其邦看见米尤诺正被困在祭坛之上，祭坛上一把被封印的邪剑正蠢蠢欲动。祭坛下博斯塔夫似乎正要解开封印，惟一能够阻止博斯塔夫的方法只有击败这个男人！但随着博斯塔夫的溃败邪剑又鼓动了起来，并且影响到了基尔菲斯，不得已利其邦只好攻击被邪剑控制的基尔菲斯重新恢复神志，两人联合起来将邪剑破坏。但事情远远没有那么简单，不甘心的博斯塔夫和阿尼斯冲向邪剑…… 恢复心志的利其邦重新回到遗迹大厅，这时候金之派阀所召集的召唤师已经赶到，正准备将邪剑封印时贝鲁奥雷却抢过邪剑召唤邪神，召唤没有成功，但贝鲁奥雷却被邪剑吞噬了心志……在邪剑创造的异次元空间里，利其邦与基尔菲斯开始了最后的战斗



CHECK POINT

☆遗迹需要配备齐弓、剑、拳套、钻头、锤、斧所有武器才可进入，因为一些大门需要使用相应武器攻击机关才能打开

☆果邦遗迹的第五个场景需要按照右右右右下左左左左来敲打机关才可过关。

☆召唤兽玛古多拉德背后的房间则需要按右右右上上上上来敲打机关。

☆与贝鲁奥雷所召唤的邪神战斗有1分30秒的时间限制，而且邪神的HP达6000，推荐使用攻击力高的武器

☆打最终BOSS的关键在于将邪剑的武器耐久值破坏归0，否则魔化的贝鲁奥雷会不断复活。因为邪剑的耐久值为300，而魔化的贝鲁奥雷的攻击力又很强劲，所以推荐准备两件武器，一件用来主要攻击用，另外一件选择AGI高的武器用来在BOSS的HP归0时快速破坏武器耐久值。

其他要素

二周目

玩家对游戏二周目能够继承的东西一定十分关注吧？本作在游戏通关后能够继承的东西十分丰富。除了金钱、锻造等级、必杀技一览、特殊效果一览、密传能够得到继承外，召唤兽辞典、钓鱼游戏的点数、迷你游戏的记录，还有预先寄存在钓鱼场右上方男子处的武器。一共能够继承9样数据，《原石》还是满体贴玩家的！

隐藏迷宫

游戏通关后，除了可以挑战工房门口的维以外，游戏还准备了增加了5个新的迷宫让玩家挑战。这五个新迷宫的位置分别在レクイの水遗迹、グマグの炎遗迹、スボ　ト洞窟、ミシュ　スの废墟及ゴヴァンの遗迹。打倒里面的BOSS可以获得能力超强的锻造素材。不过迷宫中的敌人都十分强劲，先把等级提升到一定程度再去挑战不迟。

迷你游戏

除了通常游戏流程外，在游戏进程中充满了各种迷你游戏。

钓鱼：在主角的家乡可以进行钓鱼游戏，钓鱼的点数高的话能够获得一些稀有道具

委托：游戏中不少NPC会委托你帮忙，他们有的是要求你锻造出某件武器，有个是要求你寻找失踪的猫或交换某个道具，在罗斯般镇处还可以向贝鲁奥雷接到消灭怪物的委托。

特别奖励道具

在迷宫场景里，如果把迷宫内所有可破坏的物品全部破坏的话，可以到城镇里找到特定NPC"全破老人"对话获得奖励道具。当该迷宫全部物品被破坏后，主角会发出声音进行提示。



玛尼葛采掘场（マニゲ采掘场）	レンド原石
迪克鲁矿洞（ディックル矿洞）	アキニール矿
帕疆森林（パジャンの森）	エルヴィヌ原石
科西鲁森林（コンシールの森）	翼の化石
比比克森林（ヒュビックの森）	幸运の四つ叶
琉特岩窟（リュート岩窟）	健康サンダル
贝里特森林（ベリートの森）	武术の教本
夫拉特洞窟（フラード洞窟）	心眼眼镜
斯伦基采掘场（スレンジ采掘场）	分配装置
斯博特洞窟（スボート洞窟）	强运のお守り
米丘斯废墟（ミシュ　スの废墟）	スプレンド矿

如果赚到100万以后去找师姐维，经过一段剧情之后，她会给你道具"锻冶师の指轮"，可惜装备后进行强化锻造会有能力加成。

ROGUE GALAXY

《银河游侠》是近期最热门、玩家讨论最激烈的游戏之一。作为Level-5的野心之作，它虽然还存在着不少需要改进的不足之处，但它同样为我们带来了意外和惊喜。如果你喜爱Level-5，就不妨来体验一下这款"并非描写宇宙战争的故事"吧。

文/必要

攻略透解

银河游侠	SCE Level-5	RPG
PS2 ROGUE GALAXY	2005年12月8日	日版
		推荐玩家年龄 全年龄

系统解说

基本操作

十字键	光标操作/视角目标	△	菜单
START	暂停	○	决定/对话/攻击
SELECT	视点变更/全体地图	□	射击
L1/L2	对同伴下达指令	×	取消/跳跃
R1	防御	L3	移动/光标操作/切换操纵角色
R2	视角回中	R3	第一人称视点

战斗系统

本作的战斗系统结合了标准RPG的"踩地雷"以及一般A·RPG中的一些动作要素。基本的视角操作以及切换操作角色的方法和移动时是一样的。注意战斗中按下SELECT键可以将切换俯视或正视两种视角。

主武器攻击

○键控制所操纵角色的主武器，大部分角色的主武器都是近身武器。连打○键角色会使用连续攻击，任一方向键+○键可使出单发远距离攻击，对着倒地的敌人按○键可以使用倒地攻击进行追加。对着战场上的障碍物攻击可以将其击飞，击中敌人可以造成直接伤害。



跳跃



按下×即可做出跳跃动作，跳跃中可以使用主武器进行攻击，锁定中朝敌人的反方向进行跳跃会做出后空翻动作，该动作中有无敌判定，因此可以用来紧急躲避敌人的攻击，非常实用。另外，一部分敌人的弱点在头部，此时必须要用跳跃攻击才能够给予其伤害。

副武器攻击

按下□键可以朝面向的敌人进行副武器攻击，大部分角色的副武器都是远距离武器(ルルカ正好相反)。副武器攻击会消耗副武器槽和攻击行动槽，副武器槽消耗完后需要一段时间进行补充。注意主角等一部分角色在每次战斗可以进行副武器槽补充的次数是有限制的。



战斗菜单



按下△键战斗会暂停并出现战斗菜单，再按△键就能进入标准主菜单，可更换装备或参战队员，如按□键就能直接下达全体号令。每名角色上还有一个小菜单，选择"アビリティ"可使用该角色技能，选择"アイテム"可使用道具，选择"プレイキャラ変更"能更换当前所操纵的角色。

其他系统

主菜单

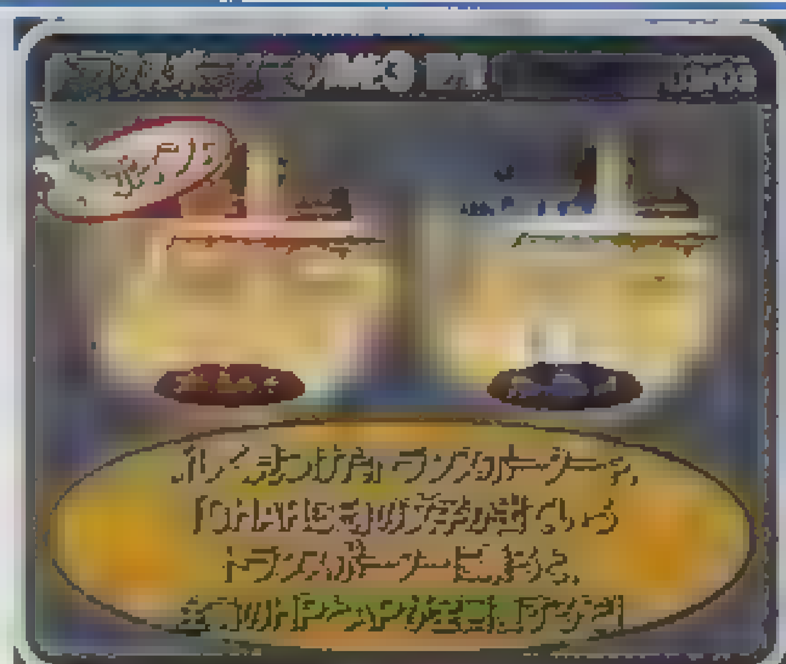
从上至下的每个选项依次为：



アイテム	进行道具使用以及管理的界面，回复道具、剧情道具以及各种装备品都存放在这里，最多可以携带240种/个道具(武器防具等每一件都是单独计算空间的)。按下SELECT键可以选择优先排列显示道具或是武器。
仲间	进行冒险队伍管理的界面，可以在这里切换上场的队员、操纵的角色，还可以更换每名角色的装备品。
作战	对队伍的作战进行设定的界面，可以在这里变更全员号令，或是设定不想同伴进行建议的道具或技能。
ひらめき	(详见技能获得)进行角色能力习得的界面。只要在技能习得表上的空穴中埋入相应的道具就能令角色习得对应的技能。如果有道具可以埋入，在主菜单中这一项会不断发出闪光。
バトルレコーダー	(详见战斗记录)记录队伍冒险成绩的界面，在这里可以察看赏金首(通缉犯)的情报、讨伐怪物的完成情况以及银河赏金猎人的排行榜。
ガマノート	蛤蟆笔记。察看武器合成表的界面，在这里可以看到已经获得的合成菜单以及合成武器的次数。
ファクトリー	(详见工厂制造)开发珍稀道具的界面。按照从NPC处获得的道具配方来布置生产线，最终生产出合格的道具。开发出的新道具会在各星球的特定商店中出售。
システム	变更游戏基本设定的界面。

记录点

游戏的记录、物品储存以及猎人技能点数交换全部需要在TRANS PORTER(简称记录点)进行。不过除了上述功能以外，记录点还有其他两大功能。



传送 选传送后，可以将主角一行传送到其他已经去过的记录点，相当于瞬间移动。不过不同星球之间是不能传送的。**将一个星球上的记录点全部走过一次后，该星球的全部地图就会自动显示出来，此外连没有开过的宝箱位置和商店位置也会用黄点和S标记出来。但是地图上所显示的宝箱和商店位置，只是当前地区而非全部区域内。**

回复 没到过的记录点上有红字写着"NEW"字样。走过的记录点则会用蓝色表示。在记录点有红色的NEW字样或蓝色"CHARGE"字样时，站在上面后全员HP和AP会立刻全回复。当记录点上没有任何字样出现时是不能回复的。同一记录点在每回复一次后，需要经过一段时间之后才会再度出现CHARGE字样。此时可传送到其他记录点回复。

举起/投掷

按R1键进行防御时再按下○键就能将面前的岩石等障碍物举起来，部分敌人也可以被举起。举起物体以后，再按□键就能将物体向正前方扔出去，击中敌人后可以对其造成伤害，同时使敌人一段时间内昏迷。



锁定

锁定敌人后视角会自动将被锁定的敌人置于角色正面，方向键↑用来切换锁定的开关，开启状态下击倒目标后锁定目标会自动切换到近处的其他敌人上，锁定中可以用方向键←或→来切换锁定的目标。

同伴提案

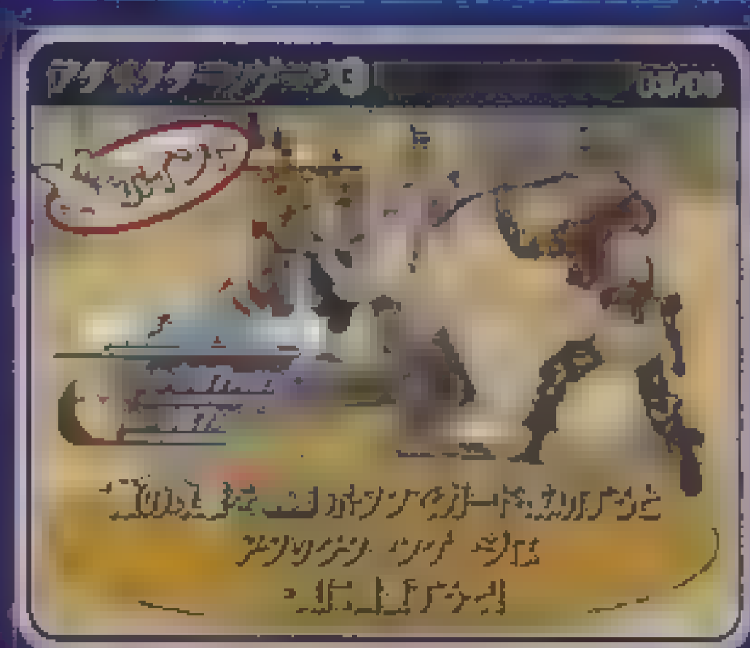
随着战斗的激烈程度加剧，一些角色会出现HP不足等各种情况，这时画面上就会出现同伴的提案，一般这些提案都是请求玩家给他（她，它）下达相应的指令，比如使用回复物品进行HP回复等，只要按下画面上提示的按键即可快速完成指令（有5秒的时间限制），非常方便。如果不想对同伴下达指令也不想等5秒的话，可以按下L3键跳过。



全体号令

在菜单中可以对同伴下达基本作战方针，一共有“各自为战”、“攻击同一敌人”、“全力应战”、“不要出手”等指令，随着下达方针的不同，同伴的行动也会产生根本性的变化。

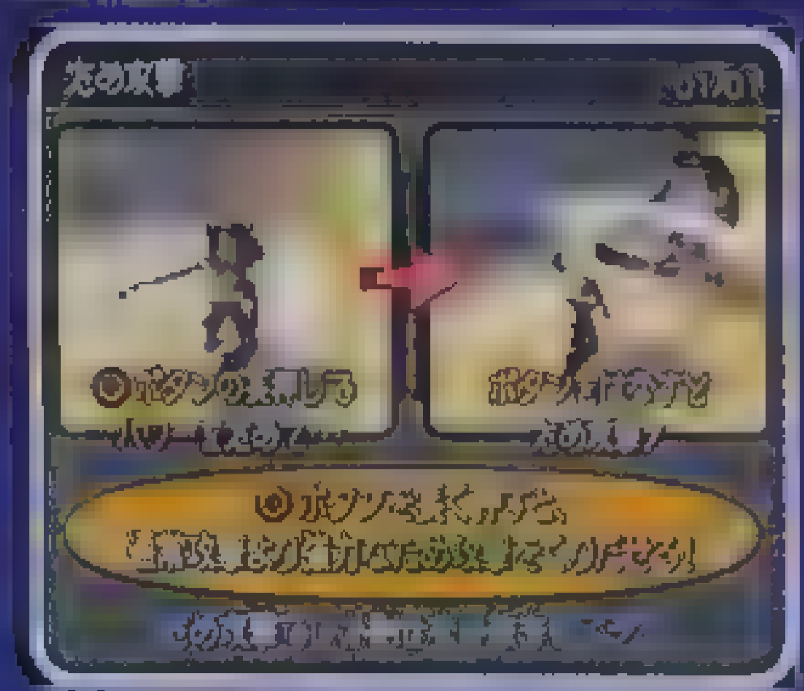
攻击回合槽



无论进行攻击还是使用物品等动作，角色名旁边的槽都会减少，当槽减少为0后，该角色一段时间内都不能够进行除移动、跳跃、防御外的任何行动，此时攻击回合槽会自动逐渐回复。但若按下R1键进行防御的话（个别敌人有防御不能技），成功防御住敌人的攻击时，该槽就会直接回复满，马上就可以进行反击了。

蓄力攻击

按下○键不放可以使用攻击范围较广的蓄力攻击。有一部分敌人装甲很厚，需要先用蓄力攻击击破其防御后才能给予伤害，这些敌人的头上都会有盾牌标志表示，非常容易辨认。



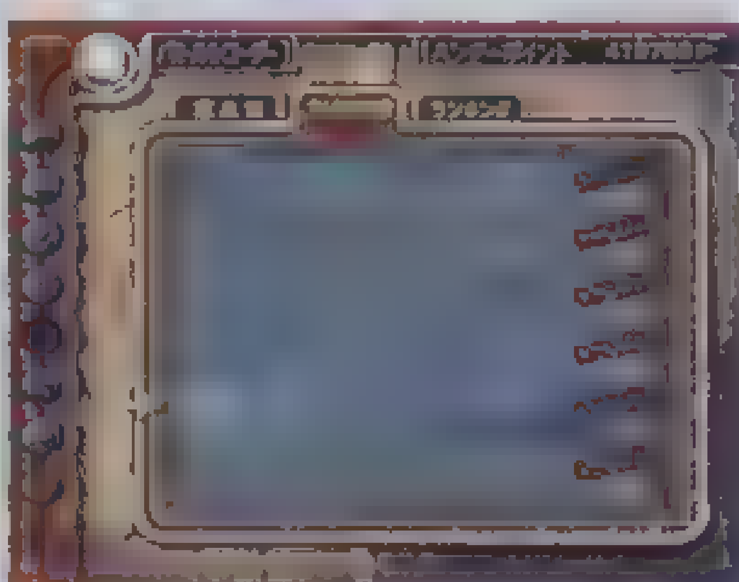
战斗经验加算

在战斗结束后，若玩家操纵角色所打败的敌人多于其他AI同伴打败的敌人，那么经验值就会增加10%。但打败敌人数量相同和BOSS战时，就没有经验值奖励了。

注1：若给同伴设定“不要出手”（手を出すな），那么此时即使打败再多敌人，也不会被算进打败敌人数内。

注2：使用全体攻击技能所打败的敌人，不会算进打败敌人数内。

注3：中了异常状态而亡的敌人，不会被算进打败敌人数内。



异常状态一览



状态	特点
气绝	昏迷状态，在原地一动不动。
混乱	发生混乱，会对同伴造成伤害。
冰绝	被冷气袭击，不能行动。
グロッキー	遭到重创，处于东倒西歪的状态。
エレキ	最初短暂时间内不能行动，之后HP缓慢减少。
しびれ	身体麻痹，不能行动。
猛毒	中毒，HP慢慢减少。
炎	全身被火焰包围，HP慢慢减少。

战斗记录

战斗记录（バトルレコーダ）是在第1章的剧情发展中自动获得的，它会自动记录下玩家在战斗中获得的一些战绩。战斗记录分为三大类，从左至由依次为：

通缉犯

银河各个星球中都隐藏着一些被通缉的怪物，只要完成第5章的主剧情后，就可以在银河公社的商店中购买通缉犯的悬赏名单。随着剧情的发展，可购买的悬赏名单还会逐渐增加。买了名单后，只要前往名单上指定的地点并使用指定物品即可让通缉犯出现。

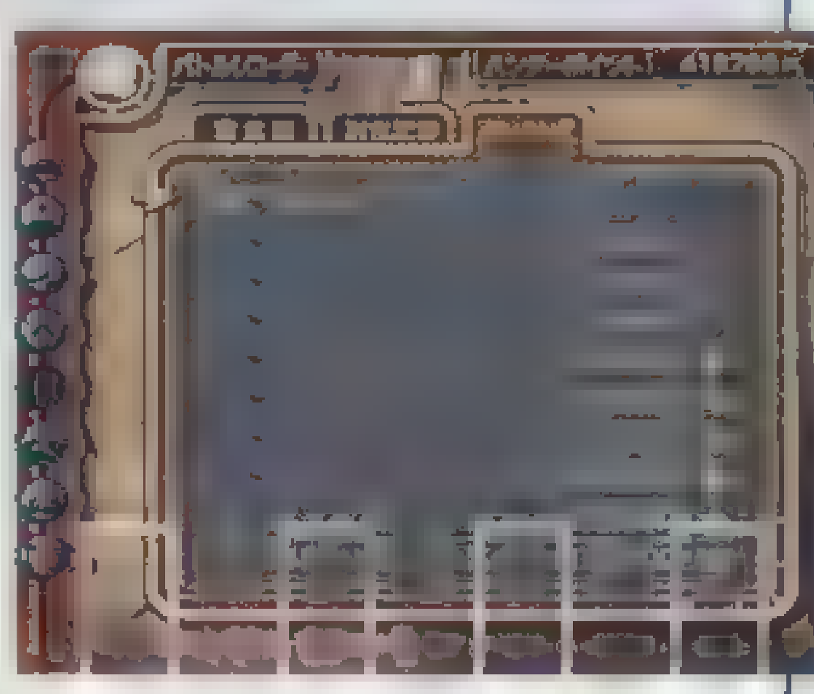


怪物讨伐

这里记录了玩家到目前为止所打败的各种杂兵怪物的种类和数量。当根据记录上的要求，使每种怪物的击败数达到一定程度后，就可以在记录点处换取猎人点数。没有打过的怪物，在列表中就会以“？”来表示。怪物的排列顺序基本都是按照游戏的进程来的，所以也可以用来查看哪里的怪物有所遗漏。

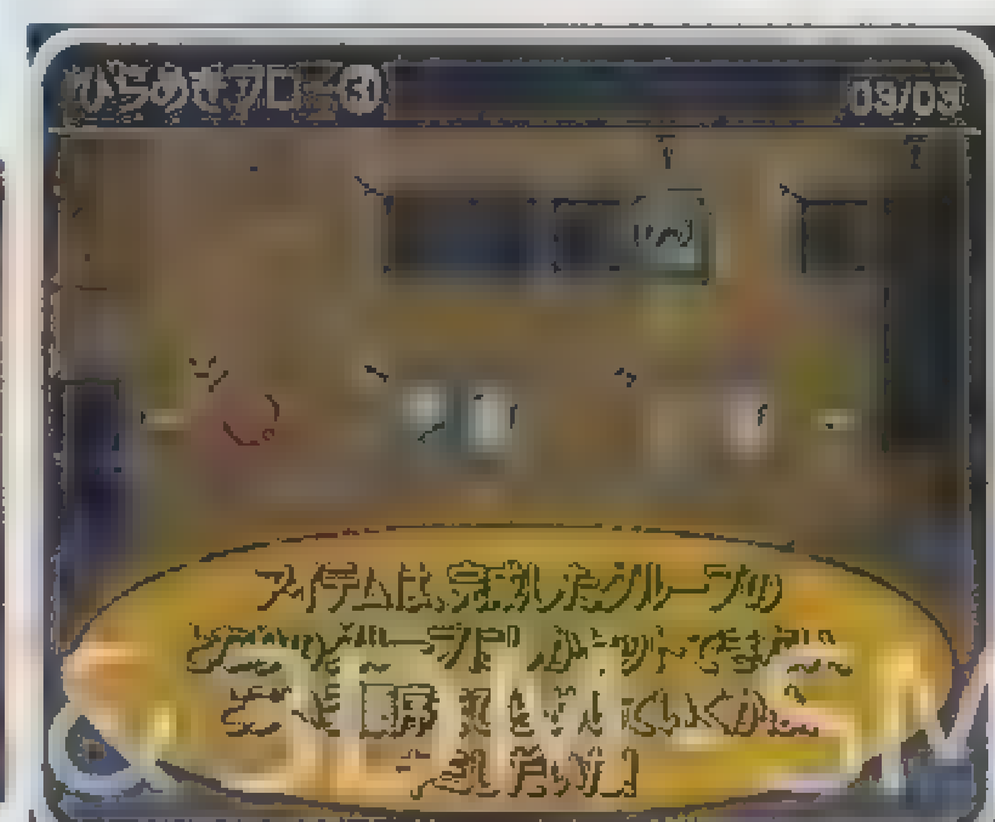
猎人排名

在这里玩家可以确认到活跃在银河之中的所有猎人的排名。所有人的名次高低均由猎人点数的多少来决定，而猎人点数就需要玩家通过打败通缉犯或完成各种怪物讨伐要求后才能够换取。当进入前50名后，还能够获得一定数量的奖品。第50名～第20名，每上升10名就可以获得一次物品奖励；而进入前10名后，每上升一名都能够获得物品奖励。



技能获得

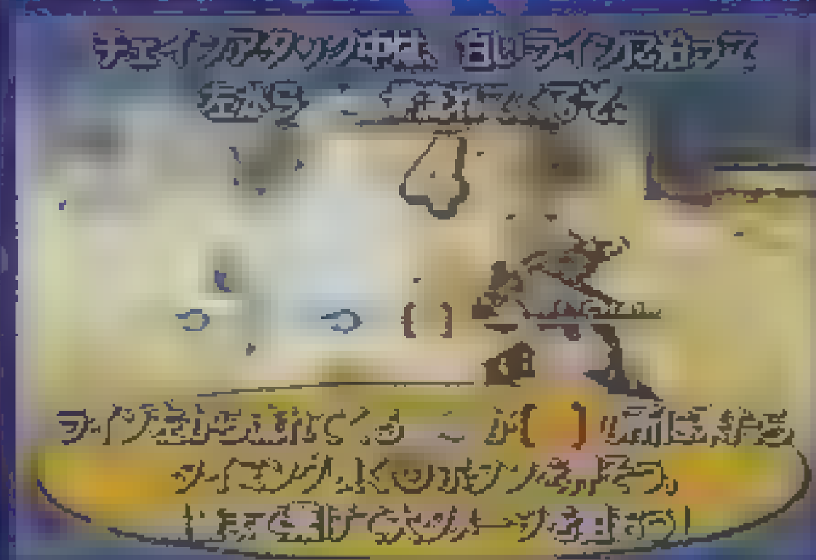
在商店、宝箱中获得的各种物品，都可以添置在“ひらめきフロー”中。当一个区域中的空缺填满以后，就可以学得一个新的技能。要注意的是，一开始并不是所有区域都能够任意放置物品，只有将指定区域中的空缺填满以后，才能够向该区域附近带有箭头指向的区域放置物品。另外，有许多需要放置的稀有物品要在游戏后期才能够获得。



战斗终了画面

每次战斗胜利以后都会出现战斗终了画面，这里会显示队伍成员所获得的经验值、武器熟练度、金钱以及道具。直接上场的队员可以获得全额经验值以及武器熟练度，未上场同伴可以获得50%的经验值，但是无法提升武器技能值。每次战斗武器除了会提升技能值外，当技能值MAX以后还会随机提升1点属性能力。

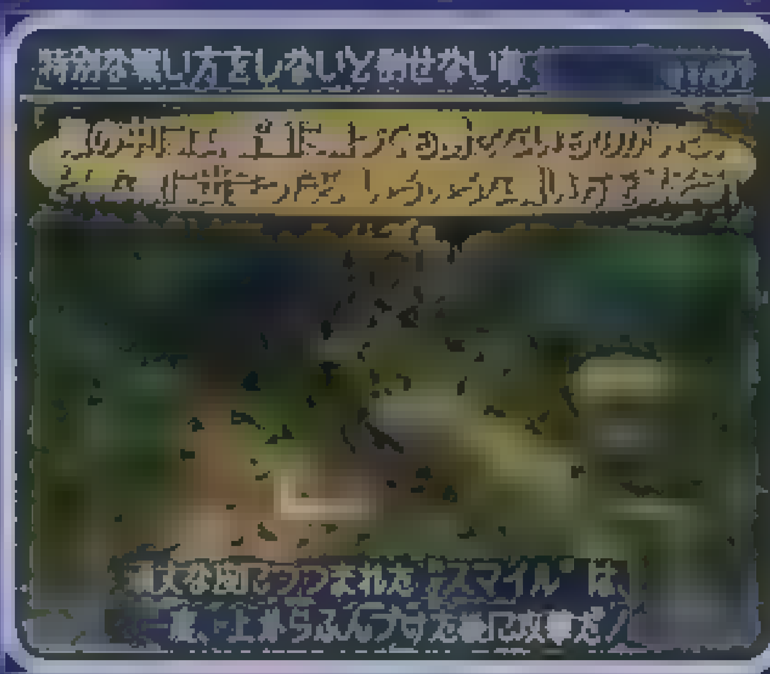
连锁攻击



在攻击敌人时，偶尔敌人头上会出现"○○"这个符号，在此时连续按下○键时就会发动连锁攻击（サイモン不能发动该攻击）。在发动后，画面中央会出现一个白条，此时当白色的流动星状物移动至中间的红框内时，按下○键即可将连锁攻击保持到最后，否则连锁攻击就会停止。

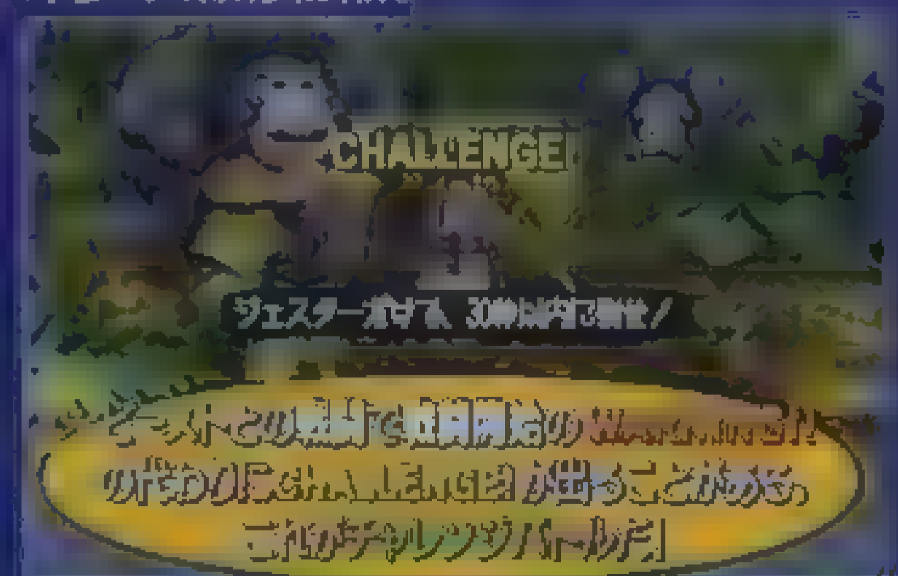
特殊敌人

前面已经提到过，游戏中有许多敌人都有着比较特殊的打法，比如带有蓝色盾牌标记的敌人需要用蓄力攻击破坏防御，还有一些敌人，需要使用冷冻枪将其冻住再攻击，又或者利用跳跃踩敌人的头部后再攻击（比如第2章的植物）。不过最麻烦的敌人，当属带有防御罩（バリア）的敌人，要攻击它们需要先用主角的专用枪"バリアブレイクショット"将バリア破坏掉后才能进行攻击……如果觉得切换装备太过麻烦的话，还是直接逃跑吧。



CHALLENGE BATTLE

第2章以后，在移动中遇到敌人时，画面上偶尔会有黄色的"CHALLENGE"字样出现，此时的战斗就会变成CHALLENGE BATTLE。在战斗一开始时，画面下方会显示这次战斗的挑战条件，比如限定时间内敌全灭、操作角色不受伤害、只能用谁全灭敌人等等。完成这些条件的话，战斗结束时就会获得猎人硬币（ハンターコイン）。将猎人硬币收集至一定程度后，就可以在第6章以后的银河公社的MIO那里交换猎人许可证，有了许可证以后可以买到许多不错的物品。



昆虫争霸战

这是本作中主要的迷你游戏之一，整个昆虫争霸战包括捕虫、培养和比赛三个环节。不过建议在游戏后期再去挑战昆虫争霸战，因为打昆虫争霸战的回报实在一般，另外在初期也捕捉不到好的昆虫。

捕虫

捕捉昆虫需要采取笼子和饵料。采取笼子分为3个等级，最初的笼子在ジェライカ上发生剧情后获得，第2级笼子可以在ゼラード的昆虫争霸战会场内买到，第3级笼子则需要用工厂制造出来。饵料也有很多种，不同的饵料能够吸引到的昆虫也是不一样的。

捕捉昆虫的第一步就是选择饵料，在道具栏中选中捕虫笼子，用"エサをセット"选择放入笼中的饵料。饵料放好后，再次选中捕虫笼子，用"设置"指令将笼子放在场景中适当的地方。设置笼子的地点并没有太多限制，建议放置在记忆点附近，以便回收。设置完笼子的位置后，只要等待一段时间，就会有虫子进入笼子了。捉到虫子的笼子会发出蜂鸣声，如果距离笼子较远，系统则会在打开道具菜单的时候提示已经捉到虫子。

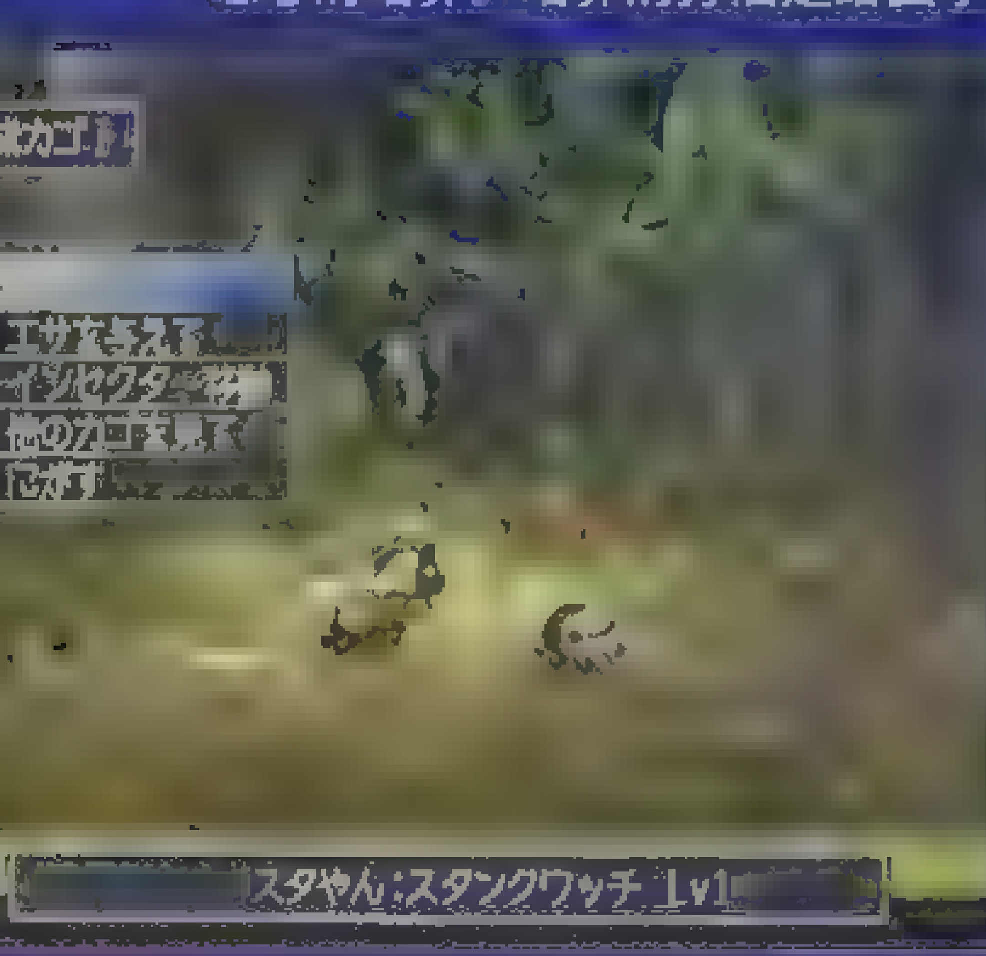
需要注意的是，捕捉的成功率并不是100%的。如果玩家不及时赶回笼子边进行回收，虫子可能会逃脱。如果玩家把笼子放到了无法回收的位置，可在道具栏中指向笼子选择强制回收，只是饵料和虫子都会消失。



培养

捉到的虫子会被收养在育成笼子中，每只笼子最多可以收养5只昆虫，育成笼子也分为3个等级，取得方法和捕虫笼子是一样的。

刚捉到的虫子是1级的幼虫，性别和能力数据都是随机产生的。要想得到强力的虫子，就必须进行悉心的培养。培养的方法是给虫子喂饵料，在虫子的满腹度"オナカ"值很低的时候喂给它们不同的饵料，不仅可以令满腹度回复，还能令它们的能力发生一定变化。饵料的种类基本上和捕捉昆虫用的品种一样，每一种所能提升的能力都是不一样的。



此外，培养环节还有两种特殊的饵料：战斗饵料与配合饵料。只要给两只满腹度低的虫子同时喂下战斗饵料，它们就会发生战斗，战斗以后两只虫子的经验值就会提升，能力值也会随机上升。当虫子升级的时候，各项能力都会提升。当虫子培养到一定阶段的时候，它们就会从幼虫蜕变为成虫。如果同时拥有雌雄成虫一对，对它们使用配合饵料的话就能令它们交配并产下后代。后代虫会继承亲代虫的能力，所以会更加强大。但是需要注意的是，亲代的两只成虫却会在交配之后消失。

比赛

昆虫争霸战的大本营设在ゼラード，玩家在参赛前必须花3000元购买争霸战的参赛资格执照。取得执照以后，如果玩家已经捕捉到了5只以上的虫子，只要与争霸战大会舞台中央的司令者对话，即可按照次序参加不同级别的赛事。争霸战从E到S共分为6个不同的等级，每个等级的赛事都包括5场比赛，只有赢得了比赛的胜利才能挑战下一名对手，战胜全部对手后玩家就可以挑战更高级别的赛事。

昆虫争霸战的形式类似于战棋游戏，双方各选出5只虫子在5×7的场地上进行比赛。比赛开始前双方都必须在5只参赛的虫子中选择1只作为"王"，王的移动范围只有1格，而比赛的目的就是击倒对方的王，如果玩家的王虫被击倒就算输。

成长

昆虫的各项能力（除HP之外）的上限是100，只要肯花时间去喂，就能培育出全100的昆虫，这样用低等昆虫打过S级也不是梦，当然这需要强悍的运气辅助。纱迦从E级打到S级就全靠クワッチ系的特技はさみ投げ，简直一投一个准，绝对是下克上的绝技，但打S级的第5战依然是经过反复S/L后才过关。

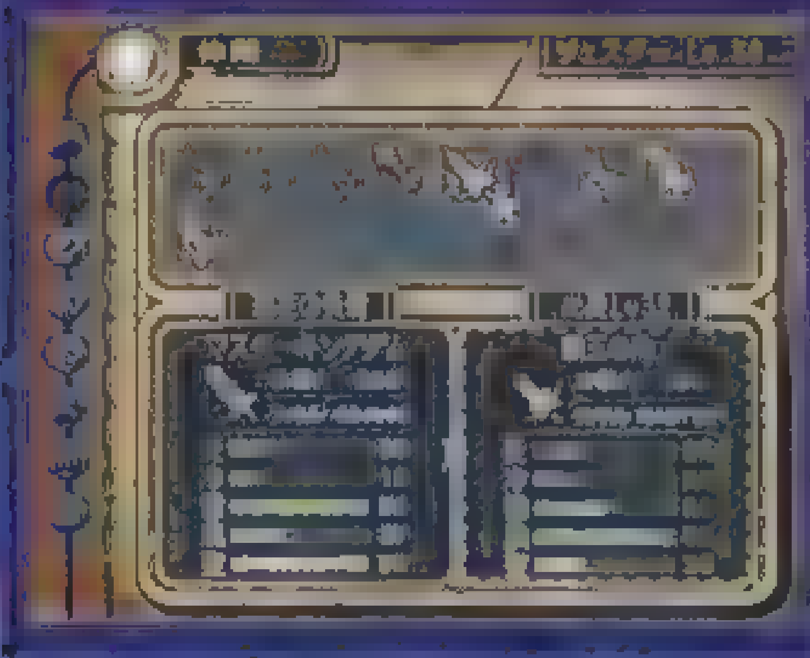
除了能力之外，昆虫同样有等级设定，在争霸战中取胜，除了可以令能力成长之外，还可以拿到经验值，但反复挑战的话能力成长幅度大减，只有经验值依旧，升级时昆虫的各项能力都会提升，所以反复挑战也是很有必要的。在S级的比赛中获得经验值也就50来点，还不如去打低等级的D级或C级战。

武器合成

完成第2章以后，一只紫色的蛤蟆会加入我方，之后大家就可以进行武器的合成了。只要进入道具栏之后，将光标指向蛤蟆按○键，就会出现武器合成选项。

合成条件

首先，合成所需要的武器必须是同种类的。比如2个ジェスター的近身武器可以合成，但1个ジェスター的近身武器加上1个ジェスター的远程武器就不能合成了。不同角色之间的武器自然更不能合成。另外武器技能值必须为MAX时才能合成。提升武器技能值的方法就是装备该武器后在战斗中取胜，当技能值达到MAX后，该武器的某一属性会在战斗胜利随机成长1点。若武器在合成前全属性已练满(MASTER状态)，那么合成后的武器属性一般也是全满状态。





▲这就是用来合成的蛤蟆，可不是青蛙哦

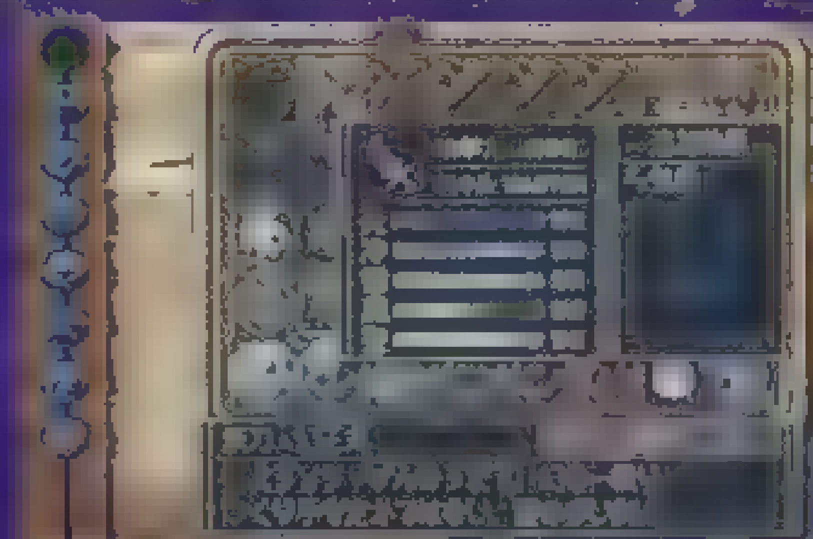
等级和类型

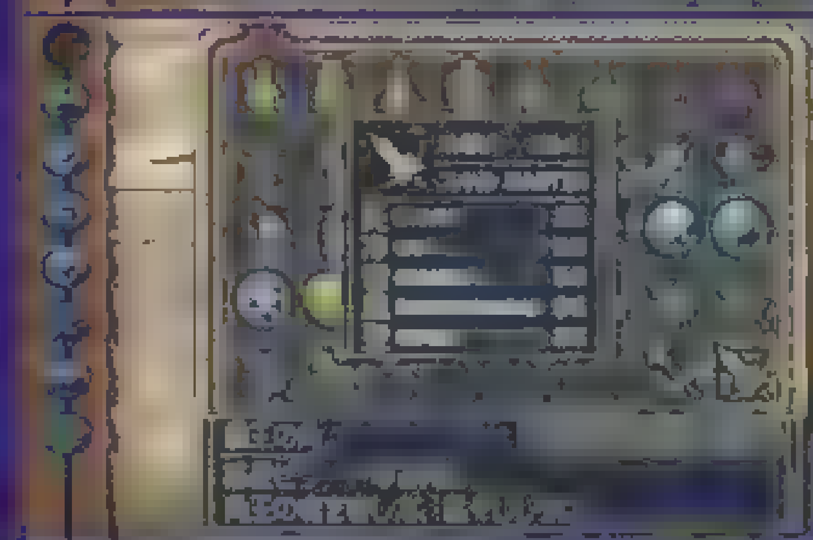
本作的武器有等级和类型的概念，这点相当重要。拿ルルカ的弓箭举例，名字中的大地、森、海、山、天空、星等都是表示不同的类型。而每类武器中又分5个等级，例如"星に祈りし者の弓"和"星に梦を驰せる者の弓"是同一类型但等级不同的两件武器。

判断两件武器是否为同一类型的最佳方法是看武器的说明，只要是同一类型的武器，其说明都是几乎相同的。而等级、类型的高低排名可以通过在道具栏中选择整理(せいとん)之后看出来。同一类型的武器中，越靠后的武器等级越高，不同类型的武器中，越靠后的武器类型越高。

等级高的低类型武器，有时攻击力反而比等级低的高类型武器要高，但武器类型越高，就越接近终极武器的类型，这也是我们合成的目标。

注：武器的数值上还有LV设定，这个LV和前面所说的等级不一样，指的是角色装备此武器所需的LV。不过从LV的高低来看武器的强弱也不失为一种方法。





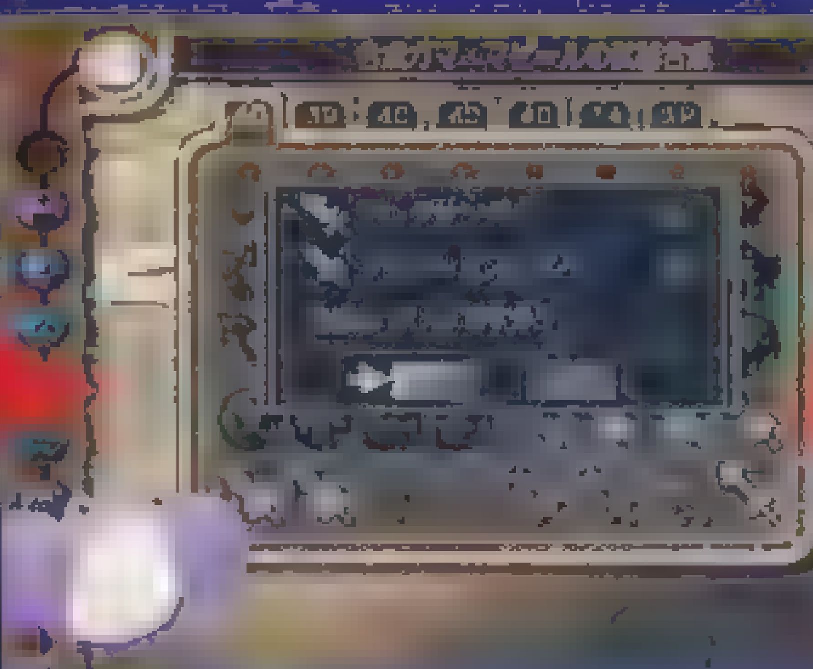
基本原理

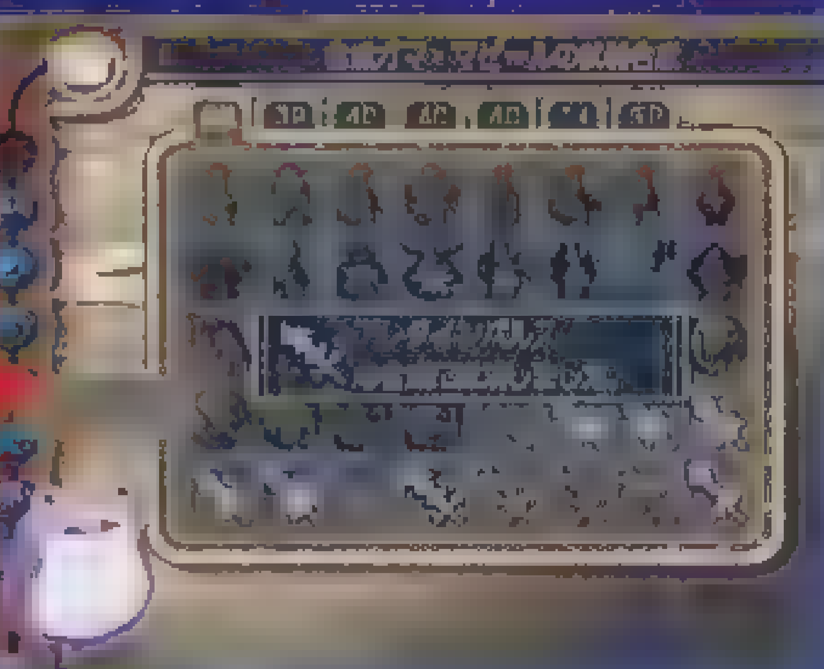
满足合成条件的任意两件武器都可以进行合成。同类型的两件武器合成后，武器类型不变，高等级武器的等级提升1级。不同类型武器合成的结果比较复杂，一般不推荐。同一类型的武器在强化到第4级之后，还可以通过合成来升至第5级，但合成时蛤蟆会发出警告。如果无视它的警告进行升级合成的话，以后这件武器再也不能合成了。

游戏中期后可以在商店中购买3种用来合成的矿石(数量有限)。与白色的ハイパークリスタル合成后，武器类型不变，等级提升1级，但合成到第5级后该武器同样也不能再合成了。使用红色的オメガスター的话，武器类型可提升至高1级的类型，而级别同样会提升1级。使用黄色的エクセリオのかけら的话，武器类型可提升至高1级的类型，而级别同样会提升2级。

需要注意的是，某些需要特殊合成条件的武器不能用武器或矿石进行合成，比如银河七星剑。







特殊合成

某些武器与特定武器可以进行特殊合成，用鉴定可以得知特殊合成的存在。只要在武器技能值MAX以后，就可以利用蛤蟆对武器进行鉴定。利用特殊合成可以得到不同类型的武器。如果你不想多用矿石的话，那么就要多利用特殊合成。特殊合成的规律将记录在该合成条件就会被收录在蛤蟆笔记中。除了鉴定之外，与各个星球上的"线人"(名字前有黄色圆球)对话也可以获知特殊合成的存在。不少超级强力的武器都需要靠特殊合成才能获得。





合成心得

看了上面这么多内容，你是否觉得合成是一件相当复杂的事(尤其是在全武器列表和全特殊合成还不全的情况下)？其实合成并不难，所谓终极武器，其实就是类型和等级最高的武器。根据这一原理，如果你的矿石够多的话，不断用ハイパークリスタル和オメガスター就能将任何武器强化至终极武器。当然这么做的话实在太浪费了，如果从一件等级和级别都较高的武器来用矿石合成，无疑会节省更多资源。

如果你不想用太多矿石的话，那就一定要借助于特殊合成。下面仅举两例进行说明。

图中两例所需材料都不难找，而且最后只需用オメガスター合成一次就可以得到终极武器了。

最后要说明的是，很多合成所需的武器在游戏后期可以大量买到，如果急于求成的话可不明智哦。



剧情BUG

第8章中玩家需要挑战3大迷宫。其中在ゼラード的双塔会发生猥琐考古学家[illegible]的事件，[illegible]双塔之后复活。但是如果在发生幽灵事件后离开双塔直接前往ジュライカ的狮子王之城就会看到[illegible]，[illegible]是幽灵……

工厂制造

完成第5章后，主菜单中就会多出ファクトリー这么一个项目。在这里，玩家们可以开发出许多物品，部分物品在开发成功后，还能够在商店中买到。

工厂制造流程

获得开发计划

开发计划可以从头顶名字处有圆球的NPC那里对话获得。

➡

配置

按照开发计划的设计草案，自行从各种设备中安置一套开发部件。

➡

材料的设置

部件配置结束后，在ソーステーブル上放置上开发所需要的原材料。注意材料的数量不能与设计图上的有偏差。

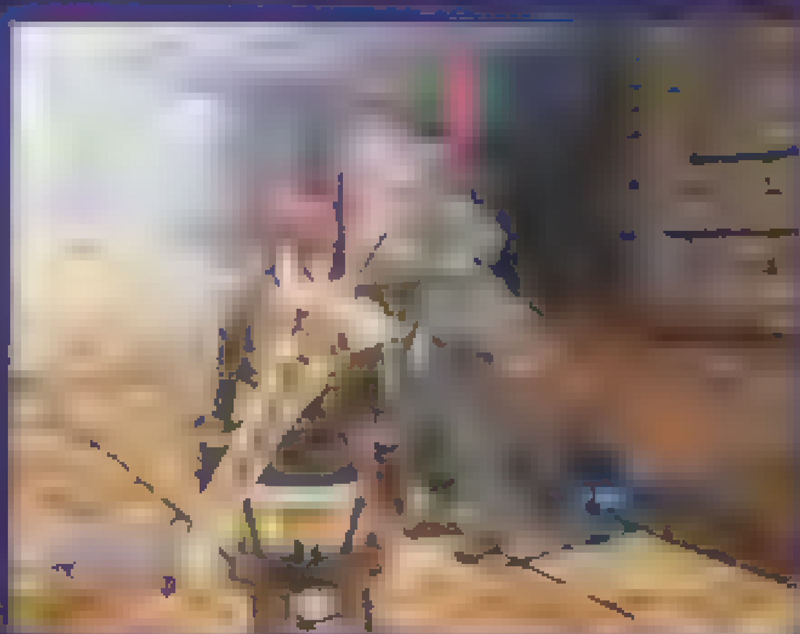
➡

启动

所有配置都完成后，连接上电源线，即可开始开发。注意若电源线接续或部件配置有误，开发就会自动终止。

1 开发计划

若要进行物品开发，那么就必须先要获得开发计划。开发计划一共36种，可提供计划的NPC（名字前有黄球标志）大多数位于商店里或附近区域。有些计划中的制作材料内容一开始很不详细，根本不知道具体是什么东西，这类物品一般可以根据物品的介绍提示实验出来，或者从其他NPC那里获得更加具体的材料情报。注意不事先设定好开发计划的话，是不能开始配置部件的。



2 处理组合

从一开始的原料放置桌到最后的完成放置桌为止，中途要经过建筑管道、组合机以及处理原材料的机器。在各个材料放入组合机前，一定要先经过各种机器的处理，比如メカ（机械）系材料需要先使用分解机进行分解。将材料处理完后，再将这些材料一起放入组合机中进行组合。



开发成功

5 材料的处理方法

每种材料都有对应的处理机器，它们所花费时间也有所区别。

系别	对应机器
金属系	溶矿炉→形状フレス机→クーラー
メカ系	分解机
回路系	ウォッシャー
宝石系	研磨机
炼金系	炼金炉

部件处理时间一览

[illegible]	[illegible]
原材料放置桌	1
完成品放置桌	1
电源线	0
建筑管道I型	1
建筑管道L型	1
建筑管道X型	1
溶矿炉	5
形状打压机	3
冷却机	0
分解机	4
洗涤机	2
研磨机	5
炼金炉	6
组合机II	7
组合机III	8

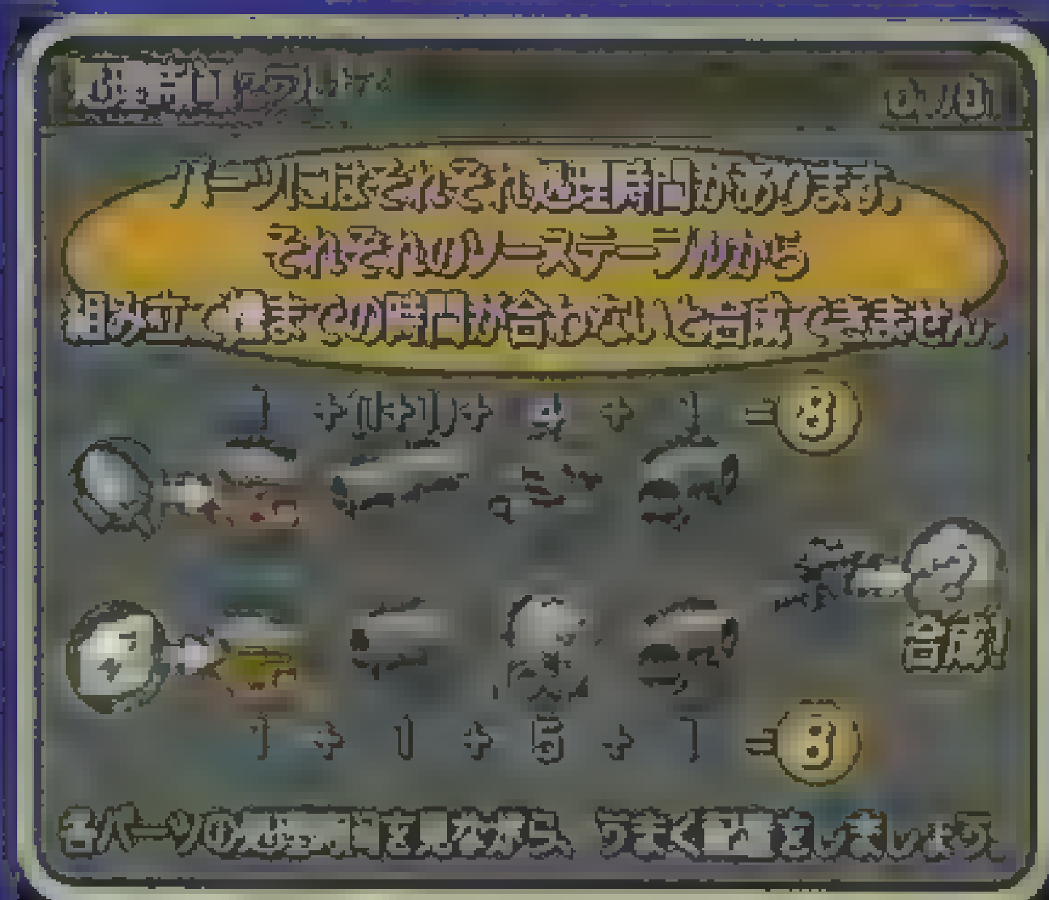
注：组合机III和炼金炉需要自己制造出来。



▲工厂管理员，这个星球上最出色的科学家之一。

3 处理时间

开发线的每个部件都拥有自己的处理时间，材料在经过这些部件处理时，都会花费掉不同的时间。每个材料从最初到同时进入组合机时，所花费的时间必须完全一样，开发才能够成功。不同系的材料在处理时所花的时间自然不同，这就需要玩家多利用各种建筑管道来缩短或延长不同材料处理时所花费的时间，以达到进入组合机时所花时间的统一。



4 电源接续



除了建筑管道外，每一个部件都需要接上电源线才能够正常工作。在工厂的四周，配置有许多电源设备，玩家可以通过它们连接电源。这里一定要看清楚每个设备的电源线接口。在正确接续后，设备会发出通电的音效。全部电源接好后，在菜单中选「作动」便可以开始开发。若处理时间不统一，中途就会强制中止。

6 设备的放置

设备的放置同样非常重要，这既关系到开发线的连接，也关系到电源线是否能够正常相连（电源线的总长度是有限的）。设备具体的放置方向，大家可以参考游戏中的图例说明。这里我们只提一个大家容易弄错的设备吧，金属系的溶矿炉、形状打压机、冷却机，三个缺一不可，但溶矿炉、形状打压机之间可以不连建筑管道，直接相连，而后面的冷却机则不必紧接在形状打压机的后面，只要放置在组合机前的任意一根建筑管道旁边即可。注意放置冷却机时，扇面一定要对着建筑管道。



流程攻略

以下的详细解说部分中，开头的数字符号分别对应前头攻略部分中的数字，请大家攻略时留意。本作的地图有箭头指示，玩家们可以按照箭头所指示的方向到达星星标记的目的地即可发展剧情。此外需全行星的记录点走全后，宝箱的位置也可以自动在地图上标记出来，因此这里我们便不再列出宝箱的位置了。

第1章 启程



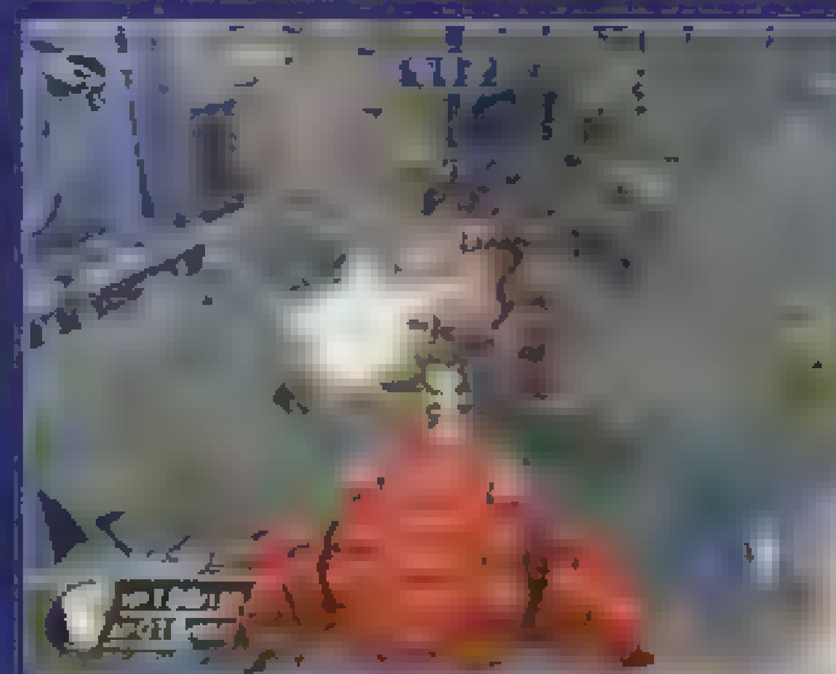
罗扎是一颗被沙漠覆盖的行星。由于一场将银河一分为二的战争在不断扩大战火，就连罗扎这样一个边境的小行星也因此受到了牵连。为了牵制多拉克西尔帝国的侵略，如今罗扎受到了多明迪亚行星同盟严密的监视，罗扎人民们也被当作奴隶一般对待，任何人都无法从这个星球离开。杰斯塔·罗格，一位从小就梦想在宇宙中漫游的青年，他在这个名叫沙漠的监狱中默默地忍耐着，想要伺机逃离这颗星球。

1.城镇突然间遭到了来历不明的怪物(ビースト)的袭击，冲出教会准备消灭怪物的杰斯塔却遭到了怪物的包围。幸好此时一位神秘的头巾男子出现，替杰斯塔解了围，于是，两人便朝着大型怪物的所在地出发了。

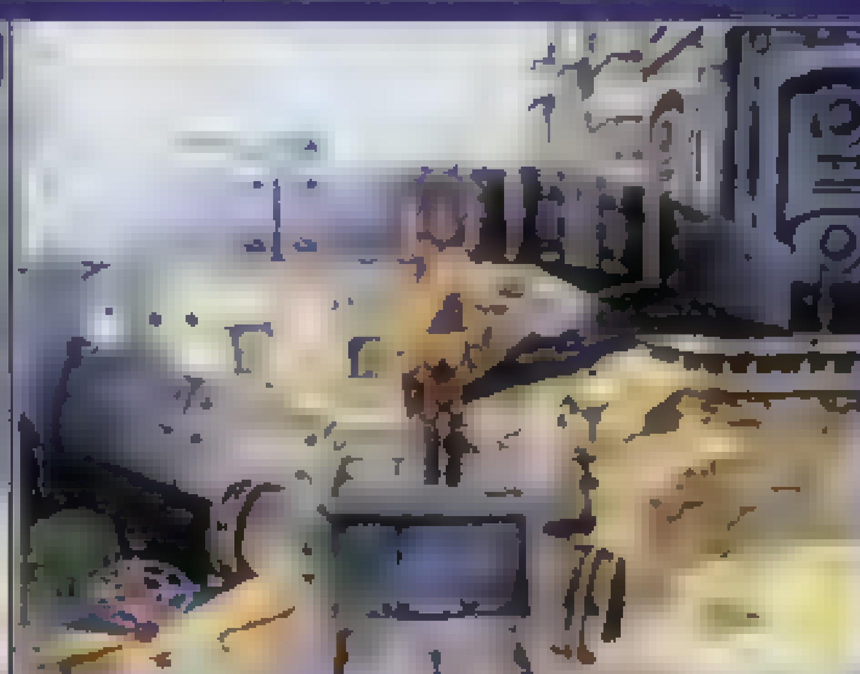


▲初期的战斗难度都非常简单，玩家可以趁此机会熟悉游戏的系统。

2.在消灭掉两个怪物后，头巾男突然像是察觉到了什么似的，将自己所带的七星剑和战斗记录器交给杰斯塔之后就匆匆离开了。就在男子刚走不久，机器人史蒂夫和奇怪的矮胖男子塞蒙便走了上来，他们一口认定杰斯塔就是他们所要寻找的宇宙第一猎人——沙漠之爪，并希望杰斯塔能够加入他们——宇宙海盗团。



▲主人公在独自单挑两个ジャイアント时，要注意ジャイアント的攻击不能防御，并且需要使用跳跃攻击头部才能对它们造成伤害。



▲在前往居住区途中会遇到隔墙的状况，需要利用一旁的梯子才能爬上去。另外，从本章开始，许多民家都有梯子可以爬上去(按○键)，上面往往都有宝箱。

1.头巾男加入后，和他一起朝着下方的目的地前进。

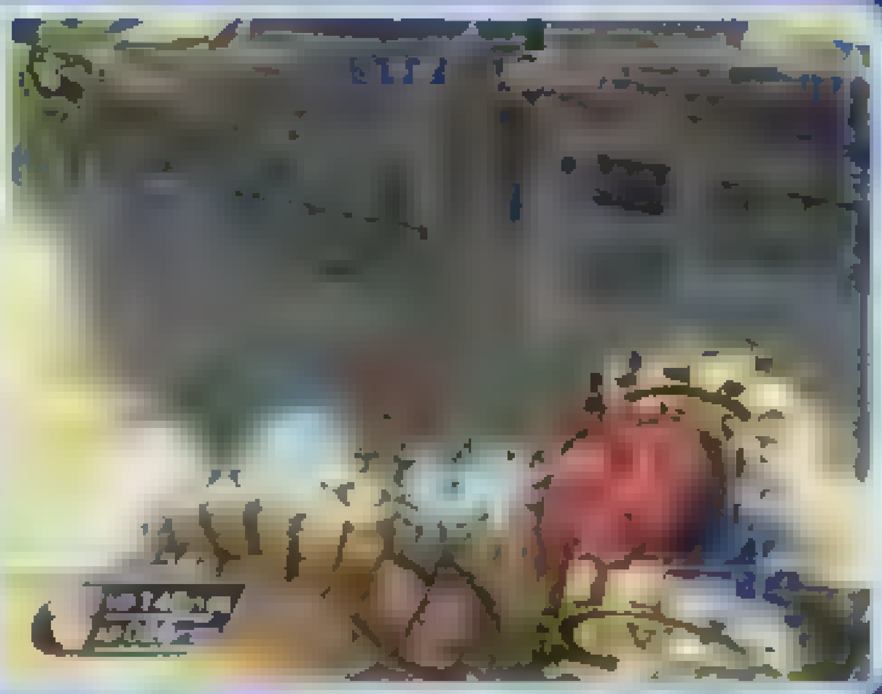
2.过了第二架桥的记录点后，头巾男离队，主人公独自单挑两……

3.……和……加入后，继续朝居住区前进，在那里与……八式战斗。

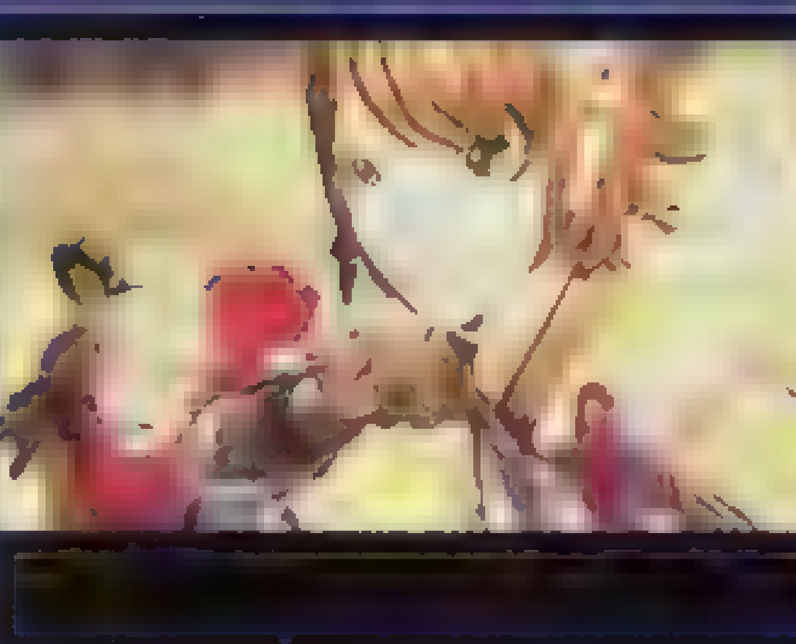
4.返回教会一次后，来到居住区西门，花费200元从……借……

在镇门前与养育自己多年的神父劳尔告别后，杰斯塔来到了沙漠中停泊海盗船的地方。不过，此时可怕的沙漠生物沙鲸却突然间向他们展开了攻击。塞蒙等人见势不妙，丢下还未上船的杰斯塔开船就跑。就在杰斯塔危急万分之际，一位乘飞行器少女从海盗船飞来救下了他。就这样，杰斯塔终于迈出了实现自己漫游宇宙这一梦想的第一步。

3.在居住区与BOSSサラマンダー八式展开战斗。一开始需要将BOSS的4只脚的装甲全部破坏掉，之后发生剧情，获得モノグラフィショット。用它攻击BOSS可以制造出空中台阶，再利用台阶跳至BOSS背上进行攻击即可。至于BOSS的火焰攻击，只要一直防御即可，非常轻松。注意在打败BOSS后，教会附近会新出现一些宝箱。



4.能够离开星球出入宇宙，是杰斯塔长久以来的梦想。在史蒂夫和塞蒙的百般请求下，杰斯塔明知自己并非沙漠之爪，但还是答应了请求，准备与他们一起返回海盗船。



宝箱的陷阱

在迷宫中，有一些宝箱是设置有陷阱的。陷阱有3种：炸弹(解除失败的话全员HP为1)、诅咒(全员AP为0)以及盗人(偷取一定数量的金钱)。在《暗黑编年史》中，若不幸中了炸弹陷阱，那么连宝箱都会被炸掉。不过这种现象在本作中不会有了。

MIO的完成度查阅

在第5章结束以后的银河公社内，玩家们可以在MIO那里调查到当前玩家们的各种要素的收集情况，并且能够利用得到的猎人硬币换取猎人许可证(换白金许可证共计要120枚)。猎人许可证关系到一些商品的购买。特别是最后的白金许可证。没有它的话，许多比较珍贵的物品以及角色的隐藏服装就都不能购买了。这里提醒一下大家，当主角的猎人排名提升至前50名后，可以从那些猎人手中获得不少猎人硬币。这也是大量赚取猎人硬币的好方法。

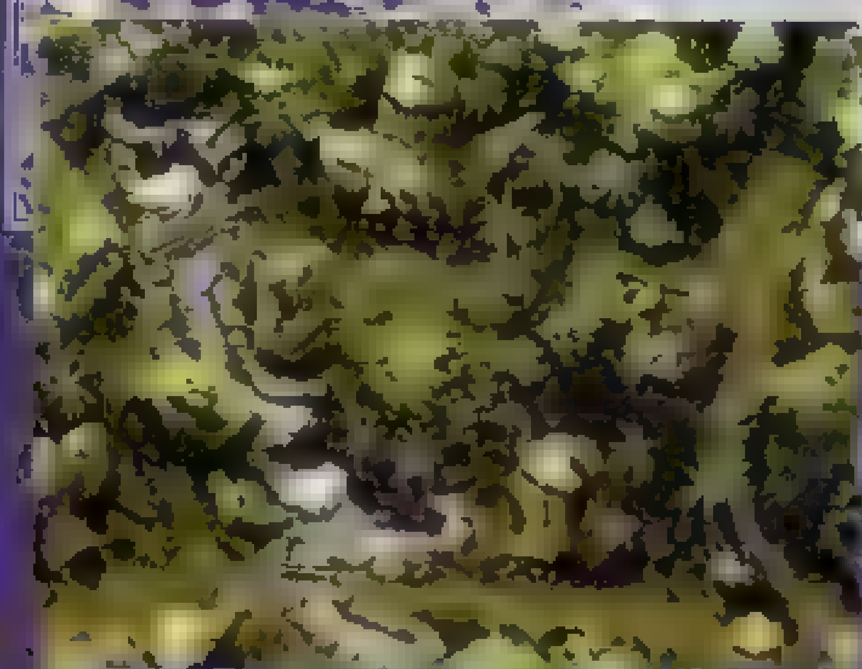
全通缉犯一览

名称	场所	必要物品
灼热の炼金兽	ロザ／サルギンの町	剧情战斗
墓碑の守り神	ベタン／マイナ镇・北部展望台	ミラーユニット
山荒らしのビリー	ベタン　矿山・大石版ホール	ステラクリスタル原石
钢铁の船大工	ゼラード／ファクトリー・3Aホール(宇宙船上)	サイクロンポンプ
破戒の幻兽	ロザ　シルヴァザード砂漠・遗迹区画(离入口不远)	水晶の杖
肉食流星群	ローズ星云／船的甲板	原始のビーフ
姿なき暗杀者	ベタン／シザーキング遗迹(地下水路区域2)	虹色いもりのくんせい
密林の王	ジュライカ／狮子王遗迹への道(某个记录点所在的广场)	咒いの假面
时空の渡り鸟	ロザ　ヨハンナ村的喷水广场	ホーホー鸟の羽根
双塔のプレデター	ゼラード　グラディウスタワー的连络桥(9F)	パーフェクトエリクサー
双塔のマタドール	ゼラード／グラディウスタワー的连络桥(9F)	パーフェクトリバイバー
罪深き森を步く者	ジュライカ／ブルカカへの道・地图右边的环形小路	万年树の枝
砂漠の偶像	ロザ　クージェ砂漠中央处	魅惑のランプ
火の玉ロックンローラー	ジュライカ／宇宙船坠落现场	消化パウダー
传闻のレディハンター	ベダン／サウスマイナ驿向左走的隧道中	マジックルージュ
古城の妖精	ジュライカ／狮子王の城内离入口不远的广场	ジパングの斧
迷宫の恶鬼	ロザ　ラビリンス・古代文件房间	ネビュラドンの卵
はぐれの魔僧兵	ロザ　サルギン・宇宙港入出口附近的空地	幸运のクローバー
坠落の古代王	マリーグレン　森中的瀑布前	アレクサンダー
天界よりの使者	マリーグレン／グルザの圣域的广场中央	〔illegible〕封印球

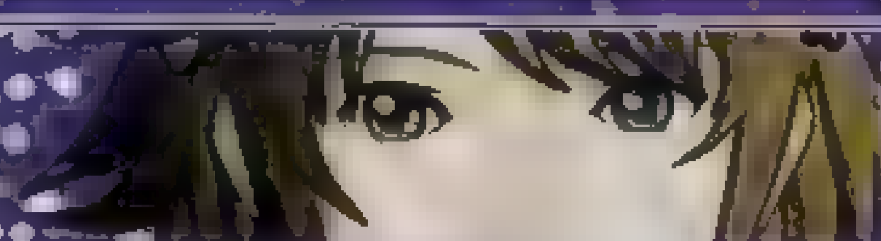
注：传闻の……出现需要战斗队伍中有……这两位女性角色在……时空の渡り鸟则需要先将操作角色切换成……另外，一些通缉犯在我方猎人排名太低时也不会出现。

刷怪心得

游戏中设计了"讨伐任务"系统，玩家只要消灭一定数量的特定敌人就能得到点数作为奖励。虽然迷宫中敌人的分布地点相当具有规律，大部分敌人在迷宫的某一部分特别容易出现，只要记住这些敌人的出现地点并在此不断练级，用不了多久就能完成讨伐任务了。



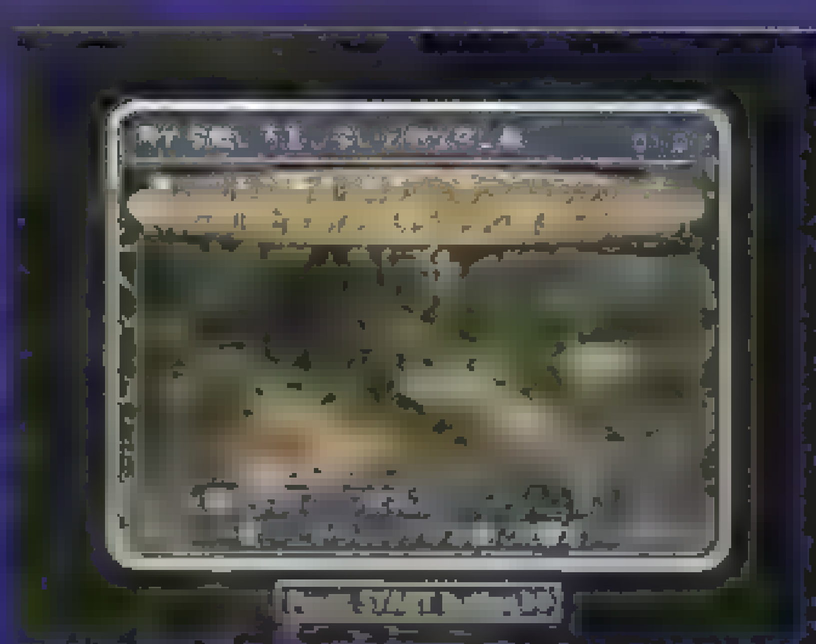
第2章 密林行星



杰斯塔的少女名叫[illegible]，是[illegible]船长[illegible]的女儿。虽然杰斯塔暂时没能和船长[illegible]见面，不过他却基本得到了船员们的认同，正式成为了这艘船上的一员。只是，杰斯塔对船长[illegible]的[illegible]这一行为的[illegible]的[illegible]一直持有着疑问——

1.下一个目的地，是银河中拥有最高文明技术的行星泽拉德。然而在路过玫瑰[illegible]星云时，大家却遭到了怪物的袭击，飞行船强行迫降在了一颗满是热带雨林的星球——朱莱卡。





▲与デビラ战斗时要注意不能切换操作对象，这也就意味着主角HP为0的话就会GAMEOVER。对付它非常简单，只要注意检查[illegible]不断攻击即可，注意给予它一定伤害后就会靠近甲板，这时便[illegible]用[illegible]攻击即可。

1.在甲板和キサラ对话后与デビラ战斗

2.在密林中向北前进，在石像前发生事件后，前往西南方的フィリオの家

3.从フィリオ那里获得パワーグローブ后返回石像处使用

[illegible]一路西行，在[illegible]中获得爆弹

[illegible]返回分叉路口北上，在大岩石处使用爆弹

6.路上从一名少年那里获得抓取昆虫用的采[illegible]

[illegible]在[illegible]村[illegible]与[illegible]对话后前往地图[illegible]东边的[illegible]泉水附近

[illegible]与BOSS[illegible]战斗[illegible]

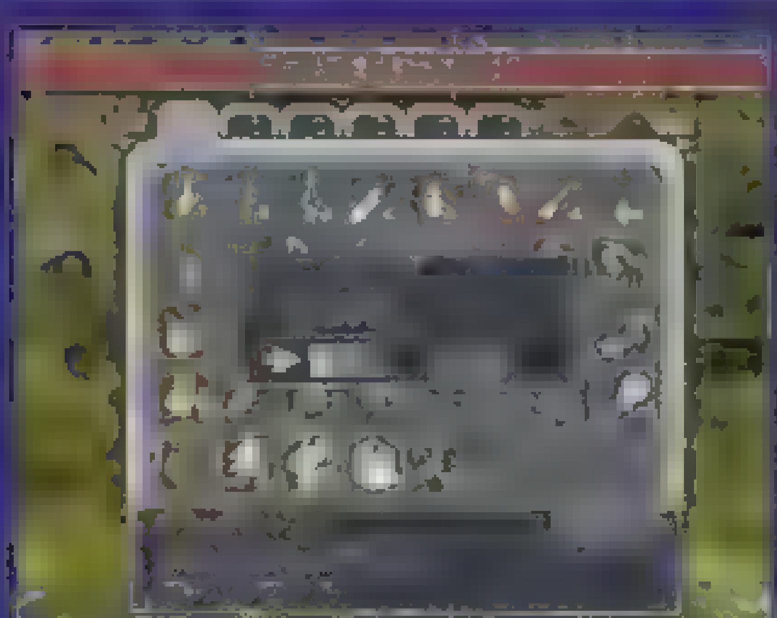
2.飞船的引擎因着陆时的冲击而损坏，而更糟糕的是，推进器的动力油已经完全用尽。为此，杰斯塔等人不得不离船前往密林，寻找作为推进油原材料的"炎之实"。但不知为何，密林中的全部果实都不翼而飞了。无奈之下，大家决定前往居住在这个星球上的布鲁卡卡族的村落，希望能得到他们的帮助。不过传闻布鲁卡卡族不喜与外界交往，并且非常守旧，他们真的愿意提供援助吗……

◀在密林中，有一种名叫スマイル的[illegible]人，需要先用[illegible]它[illegible]开[illegible]攻击才会对它有效[illegible]分宝箱则[illegible]大的宝[illegible]

8.好容易来到了布鲁卡卡族人的村前，但众人却遭到了门卫的阻拦。无法进村的众人只好回头，来到了族人所提到的绝对不能接近的东之泉水附近。在那里他们见到了一对布鲁卡卡族的姐妹。



▲BOSS[illegible]在特定范围内会使用电流攻击。最简单的战法，是多使用特技与之"拼血"，最安全的方法，是操作ルルカ使用蓄力弓箭射击。



▲在石像前会出现一个有[illegible]符号的[illegible]，在上面按○键使用特定物品即可，以后还有许多地方会用到这个系统。

5.在森林中，大家分别遇到了因为喜欢机械而被村落赶出来的布鲁卡卡族人菲尤奥，以及因自己的炸弹发明被村人无视，怒而离村的达里奥。在他们的帮助下，杰斯塔等人成功地解决了布鲁卡卡族人设下的阻断机关，得以继续前行。



▲在获得[illegible]后就可以随时采集昆虫[illegible]，具体的采集和培养昆虫的方法请参考系统介绍部分的"昆虫争霸战"。



第3章 星神的祭坛



森林的异变导致布鲁卡卡族遭遇了灭顶之灾，林中的猎物越来越少，不断有族人遭到黑色暴尖的巨毒所害。在不得已的情况下，布鲁卡卡族人决定向他们所信奉的星神献上所谓祭品，以期望星神能够为他们平息这场灾难。作为祭品的，是村中的战士长露露卡的妹妹——巫女米莉。尽管米莉的家人本至坚决反对这一方法，但奉献祭品的仪式，还是正式开始了——

[illegible]分别去首长家和巫女神社发生事件，注意大地钥匙位与首长家的宝箱中，不要忘了取。

2.从村子西南面出去，一路北行在飞行船坠落现场获得坏[illegible]

[illegible]前往[illegible]村西南方的[illegible]家修理[illegible]

[illegible]村西方前进，在瀑布处使用[illegible]和[illegible]

[illegible]至瀑布[illegible]面后沿着道路前进，中途[illegible]离队

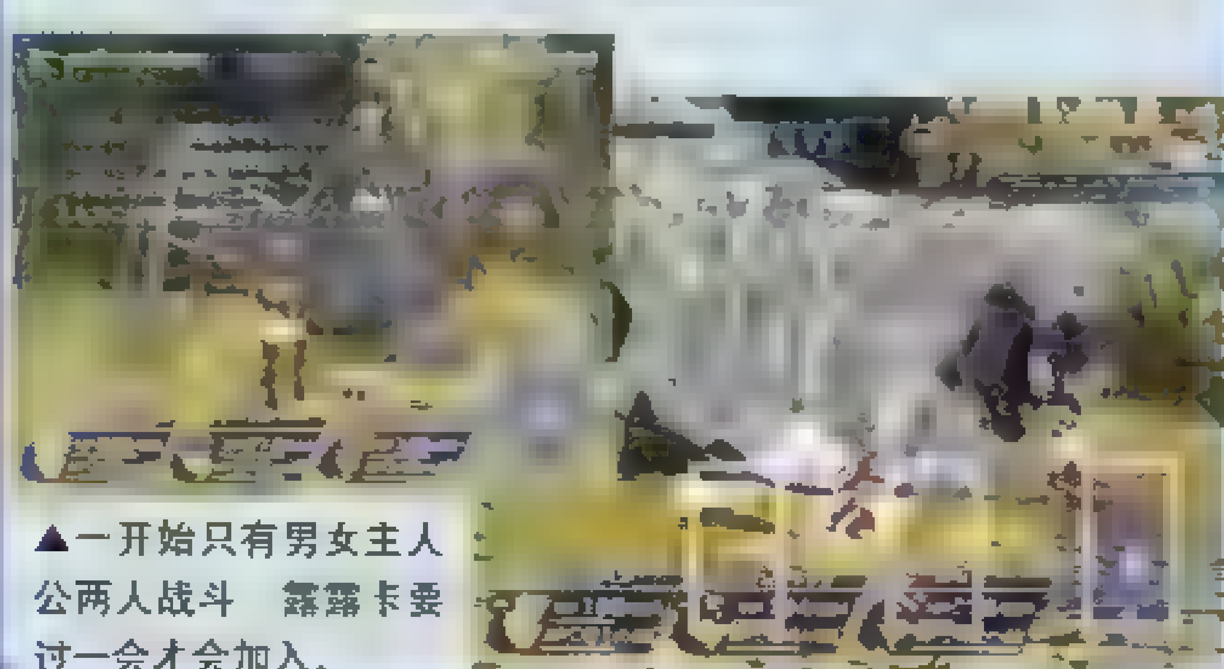
6.在祭坛处与BOSSインデ[illegible]バイダー战斗，ルルカ加入

4.虽然仪式已经开始，但不死心的库兰还是希望因为喜爱机械而被赶出村的西艾里奥能够帮他解救米莉。不过他的请求遭到了西艾里奥的严辞拒绝。只不过，天生对机械感兴趣的他，在看到杰斯塔手中坏掉的冷冻枪后，便一口答应帮忙修复……



◀在瀑布前使用[illegible]，[illegible]后，所遭遇的瀑布[illegible]会在一定时间以后才会消失

6.BOSS战中，碰到インディバイダ 放出的黑球就会中毒，而碰到丝和光束攻击的话就会麻痹。该BOSS由于身体坚硬，因此只能先使用フリーズショット将其身体冻住，再趁机猛攻。



▲一开始只有男女主人公两人战斗，露露卡要过一会才会加入。

所谓的星神，不过就是一个巨大的怪物罢了。不仅如此，它还是当年杀害了露露卡和米莉父亲的凶手。虽然得知真相的露露卡愤怒地消灭了这个[illegible]，[illegible]村[illegible]不[illegible]出了[illegible]，露露卡理所当然地加入了杰斯塔的旅程——

第4章 大逃亡

由于海盗团们的银河通行证已经到期，所以他们不得不前往银河第一发达的星球奈拉德办理银河通行证的更新手续。但是，当接待员MIO以模糊的口吻告知目前暂时不能办理更新手续时，愤怒的塞蒙卡恩言威胁，但这一举动却弄巧成拙地被使众人被当作爆炸案的凶手并被关进了监狱——

1. ルルカ和サイモン加入后一直北行前往银河公社
2. 被关进监狱后随便与同伴对话即可继续发生事件
3. 从监狱LV.4开始一直向地面上前进
4. 与BOSSローゼンカスター战斗

2. 在LV.4最高级别的监狱内，众人意外地发现这里还关押着一名神秘的犯人。没过多久，一群身分不明的人便从进了监狱，将这位神秘犯人解救了出来。机不可失，既然牢门已开，逃吧！

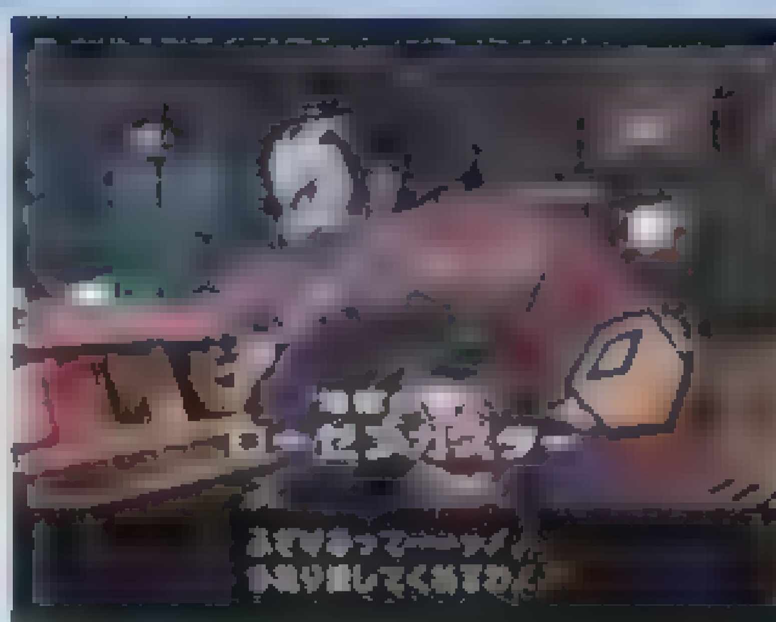


▶在前往银河公社前，可以先四处转转，添置些有用装备。

3. 监狱的地形十分复杂，一些大门、电梯甚至需要先从宝箱里获得钥匙后才能打开，敌人也一下子比前3章的强出许多，强烈建议大家先购买好足够的回复药品，以免弹尽粮绝——只要记住一直朝有红色光芒的门和平台前进即可平安走出。如果不知道这些红色门和平台的位置，可以进入第一人称视点四处寻找带有三角形标记的地方。



4. 在逃出监牢后，众人遇到了监狱长罗曾卡斯塔。罗曾卡斯塔曾经是一名诚实正直的军人，然而自从他的恋人死后，他便性格大变，甚至听信了大公司太特隆社的社长瓦尔科格的谎言，帮助瓦尔科格进行所谓的死人复活实验，但这实际上却是将人类改造成怪物的可怕实验……

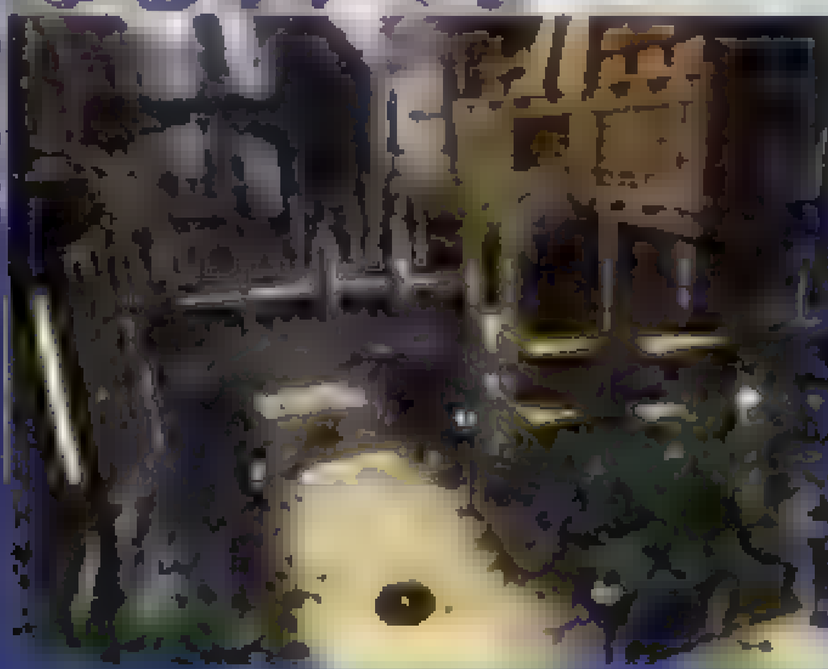




◀BOSSローゼンカスタ的战斗基本没什么难度，使用增强攻击力的技能冲上前狂砍即可。

和杰斯塔一行关押在一起的那位神秘犯人，原来是赫赫有名的提普巴斯克布基，他一直在为了宇宙的和平、战争的结束而不懈努力着，这也是他会被激进派陷害关进监狱的原因。

第5章 银河的天才黑客



虽然平安从监狱逃离，但杰斯塔一行依然无法办理银河通行证的更新手续，经过询问他们才得知一位黑客占领了全球最大的商业公司——太特隆社的工厂，那里存放着控制着全球系统运行的电脑母机。无奈之下，众人决定前往工厂，先将这名占领工厂的黑客的事件处理掉。

1. 在广场，众人见到了一位带着女儿苦苦寻找丈夫的女性，但不知为何，塞蒙一见到那对母女，便立刻变得沉默寡言，一言不发，待母女离去后，塞蒙马上以身体不适为由，返回了海盗船……





3. 工厂内的敌人大多数都是机器系的，主角的增加攻击力的技能对它们非常管用，AP不足就回复，一路就会非常轻松了。在通过一些大车间时，需要跳上不断移动的吊台到达对面。另外，一些大门也需要从宝箱中找到钥匙才能打开。

1. 在喷水广场，サイモン离队，スティーブ加入
2. 前往银河公社后，从喷水广场向右走（地图方向）前往イーストサイド
3. 在工厂内沿着箭头方向一直向东面前进
4. 在一路上会发生几次强制战斗，之后在前进……博士相遇
5. 离开博士房间后继续朝目的地前进
6. 分别与BOSSジュビスロボ·ジョニー、ジョニーDX战斗
7. 前往银河公社后返回海盗船



6. BOSSジュビスロボ·ジョニ持有能够防御一切攻击的防御罩，初期不要攻击，尽量躲避，发生剧情后会获得バリアブレイクショット，装备它就能够破掉防御罩，之后使用技能，大肆进攻吧。

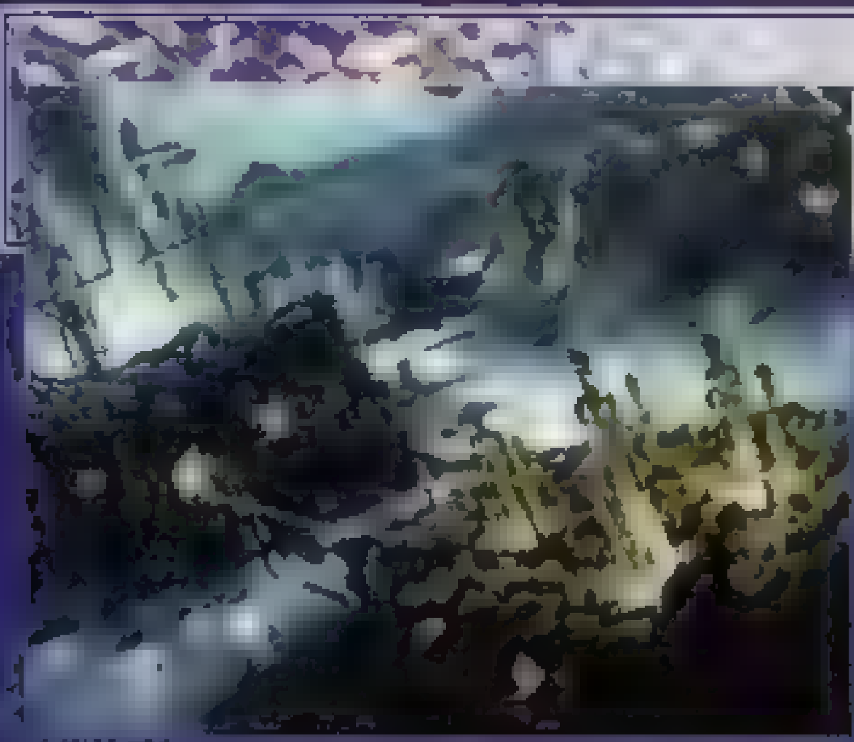
注意ジュビスロボ·ジョニ会变身成ジョニDX，攻击力虽然增强，但对付它的战术基本不变，若中了火焰攻击的话，尽快使用消火パウダ即可。

7. 在银河公社获得了MIO会员证以后，就可以在这里用猎人硬币换取猎人许可证并查看各种物品、数据的完成度了。另外，在公社另一面的商店中，可以购买通缉犯的悬赏名单。不过以目前的实力而言，通缉犯都太过强大，最好能在进入第8章以后再去打。



黑客杰比斯原来是太特隆社的精英研究员，但有一天，在他即将完成航空能源装置之际，他的助手托尼却因嫉妒而破坏了全部的研究成果，因为这件，杰比斯被太特隆公司开除，占领工厂也是杰比斯对公司开除他的报复。……一伙……海盗

特技的使用时机 大部分角色的绝对多数特技都极其消耗攻击回合槽，基本上使用以后就会立刻进入无法攻击的防御回合。实际上，部分特技在攻击回合槽很低的情况下也可以使用。所以，我们可以先在攻击回合中先发动几次普通攻击或使用道具，最后再发动特技。



第6章 向导



海盗团的船长多尔根哥的“午觉”终于结束，他公布了接下来海盗团们的下一步行动计划——寻找传说的星球伊甸，带走那里全部的财宝。不过在那之前，他们得前往矿山之星巴顿，……的大石板……

1.在事件过后，前往行星ベダシ
2.在车站乘车来到ノースマイナ镇，事件后发生杂兵战
3.根据箭头指示来到酒吧……
4.……加入后，在指定的道具店购买矿山用ID卡……，走出商店时发生杂兵战
5.返回酒吧后，前往……车站乘车来到……矿山车站
6.沿路一直走到矿山内的大采石场，与BOSS旧式采掘机和……ル战斗
7.返回酒吧

1.多尔根哥船长曾经和真正的沙塵之爪见过面，因此他一眼就认出杰斯塔的假冒的。好在有同伴们的求情，杰斯塔这才逃过一劫。作为惩罚兼测试，多尔根哥命令杰斯塔前往诺斯麦那镇寻找传说中的石板。

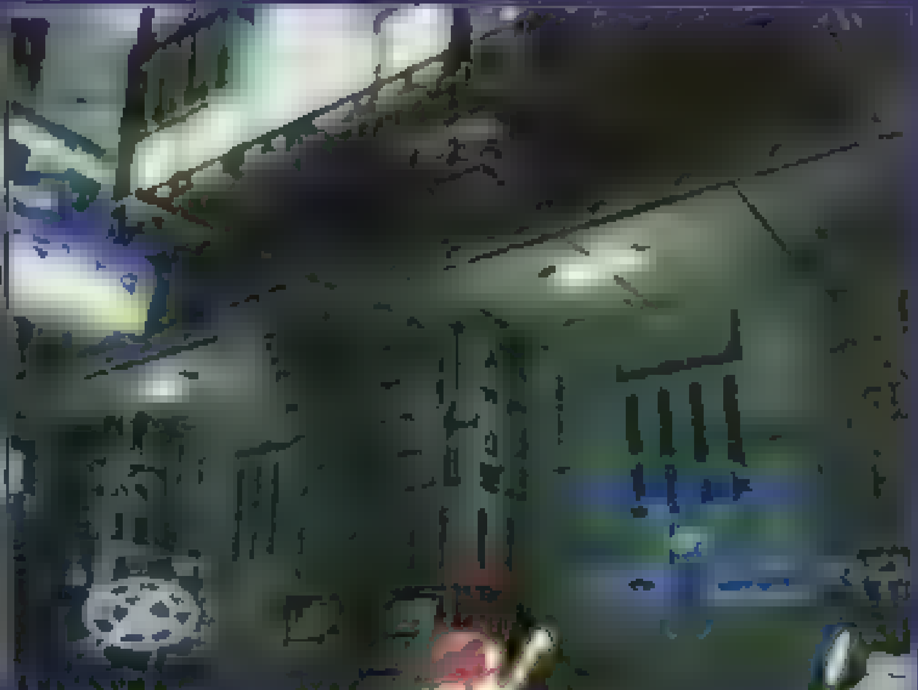


◀……史蒂夫的……卡……与……先去……儿子马……的记忆……留在……史蒂夫的身体……与……家进行通讯……关于冒险的……

2.一进诺斯麦那镇，杰斯塔和沙希拉便遇到了一位行为蹊跷，被统治这个小镇的莫拉提家下人追杀的考古学家。这位名叫巴顿的考古学者目前正在调查古代的石板，却不幸得罪了莫拉提家的下人们，这也连累了杰斯塔二人，让外人以为杰斯塔和巴顿是一伙的……



▲杂兵们使用的都是快速连射的机枪，因此进行打近身战是非常吃亏的



▲路上有些宝箱是放置上高处的，需要等镇内的火车路过这里时引它强行停车，再从车上跳上去取

3.根据巴顿的情报，杰斯塔来到了安杰拉酒吧。在此，他们遇到了曾是一对亲密战友，但如今已经反目的丁格和格鲁。格鲁警告众人，如果敢有什么奇怪的举动，或者反抗这条街的老大莫拉提一帮的话，就小心性命不保。不过他的威胁并没有吓倒大家，在丁格的帮助下，大家准备购买ID卡，进入矿山寻找石板。



▲酒吧的主……，在本章后期酒吧会被烧……，酒吧……的事情了……

5.格鲁和丁格，这对原本亲密的战友因为遭到上级的陷害而误袭了一艘民用船，两人也因此离开了军队。不甘心就此没落的格鲁投靠了莫拉提一帮，企图将莫拉提找到石板并交给太特隆社，趁机出人头地。为了报复丁格等人的举动，他和莫拉提一家甚至连安杰拉的酒吧也烧毁了。然而他虽然交出了石板，但最终得到的，却是莫拉提的背叛……

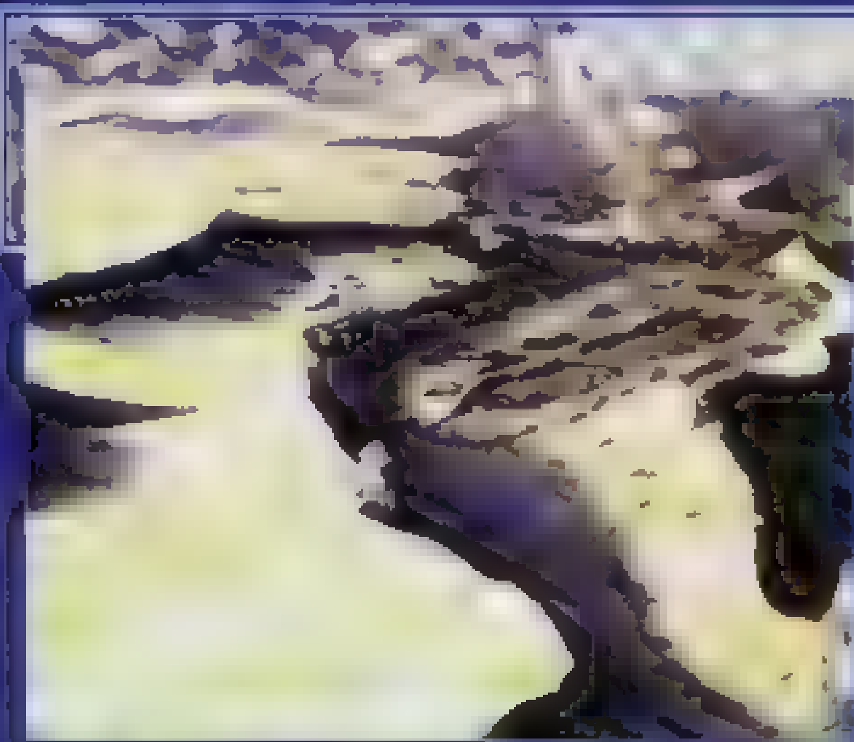


6.对付BOSS旧式采掘机时，首先要先将其双手破坏，一边侧移一边攻击比较安全。与ゲイル单挑时，千万要小心他的开枪连射，此时最好防御，因为即使给予其任何伤害，他都不会中止攻击，此时与之“拼血”无疑是自取灭亡。

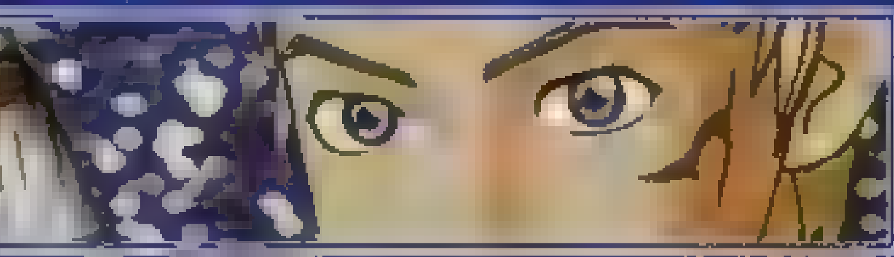


回到安杰拉酒吧时，安杰拉已经前往车站准备离开这个令人悲伤的地方，发觉自己一直以来都在依靠着安杰拉过活的丁格，连忙赶往车站将安杰拉拉了下来……另一方面，遭到了背叛的格鲁恼恨地向莫拉提发动了反击，虽然莫拉提一帮就此覆灭，但最终等待着格鲁的，却是……

行星间移动



第7章 瓦尔科格的野心



一路追赶着装载着大石板的运输船，海盗团来到了罗扎行星上位于西尔瓦扎多沙漠南面的古代遗迹附近。在大石板的所在地，大家遇到了太特隆公司的老板——瓦尔科格。瓦尔科格有着深藏的野心，他不仅想要获得伊甸星的所有财宝，更企图利用邪恶的RUNE能源制造出更多的人造生物兵器，扩大战争的规模，以此获得更大的财富甚至登上银河皇帝的宝座……

1.前往サルギン居住区，之后进入シルヴァザード沙漠
2.沿着道路一直前进，进入ロザ古代遗迹
3.来到遗迹尽头后发生事件，与BOSSシード战斗
4.砂漠の爪登场，之后返回海盗船

1.从第7章开始，玩家可以自由的更换队伍中的同伴了。需要注意的是，本作中所有的同伴都有各自比较强力的武器，大家在闲暇之时一定要为他们合成出强力的武器，否则最终章的战斗是非常艰苦的。

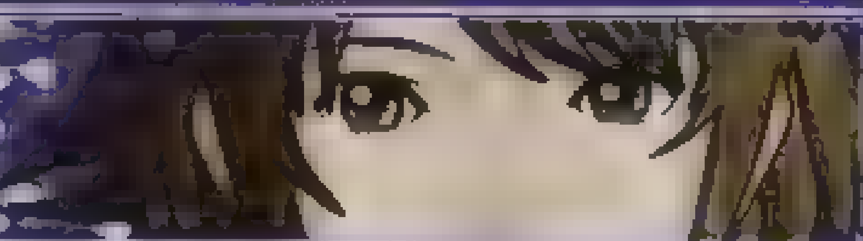
3.偷听瓦尔科格等人谈话的杰斯塔被瓦尔科格身边神秘的假面男子发觉。在无法逃跑的情况下，双方大打出手。然而，假面男子拥有着极为强大的力量，众人眼看不敌……



◀与BOSSシード战斗时不管当时角色能力有多强，都不能将其击败，战斗一段时间后会自动发生剧情。因此之前大家都不要出手即可。

在……之后的影响下，众人来到了大石板现场，从偷听瓦尔科格等人的谈话中，大家得知要解开大石板的谜，就需要先明白石板……，……示着古代王的遗迹——狮子王的遗迹……Gradius之……





第8章 传说的追寻

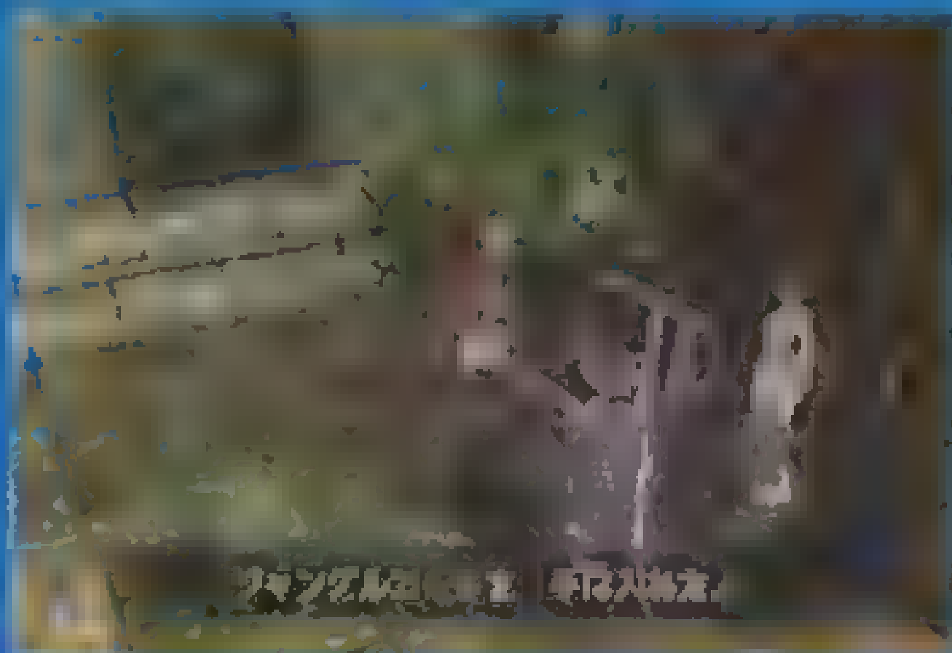
明白了石板上三个图案的含义后，众人立刻分别前往了三个古代遗迹，开始了对应石板图案碎片的搜索工作。但是，他们并不知道自己的一举一动，都被太特隆社完全掌握了……

本章一开始，玩家要从ジュライカ、ゼラード和这三个星球中任意选一个前往（以下流程不分星球先后顺序）

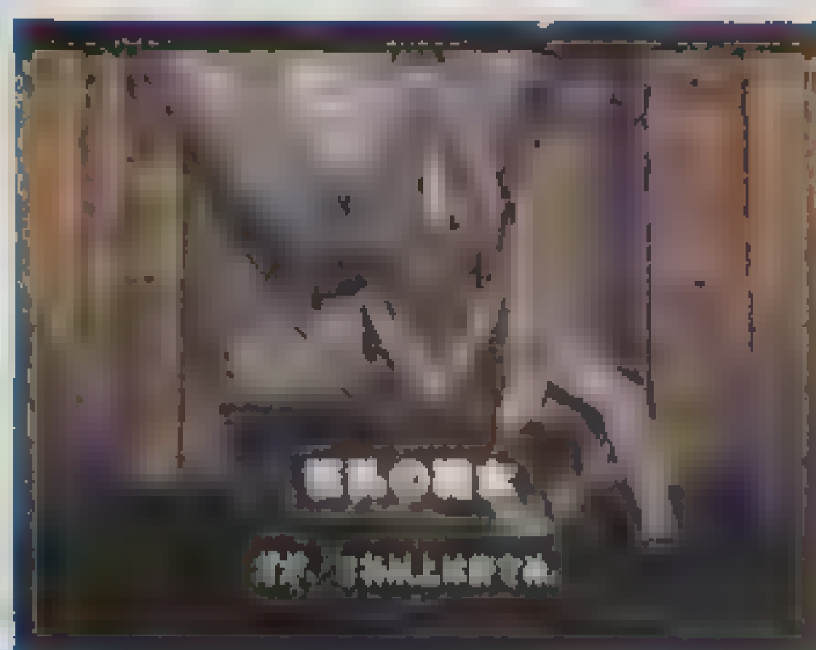
狮子王の城

狮子王城中，流传着一个狂乱魔女的传说。古代王城遭到了入侵，女王为了保护自己的孩子狮子[illegible]妖。几万年以来，魔女一直占据着这个废城，保护着自己的孩子……

1.在遗迹路上的一个宝箱中能够得到主角的服装ジャングルコート，装备它即可改变主角的服装外形。



1.[illegible]
2.进入狮子王の城后与ダークギガント战斗
3.在狮子王的祭坛与魔女战斗



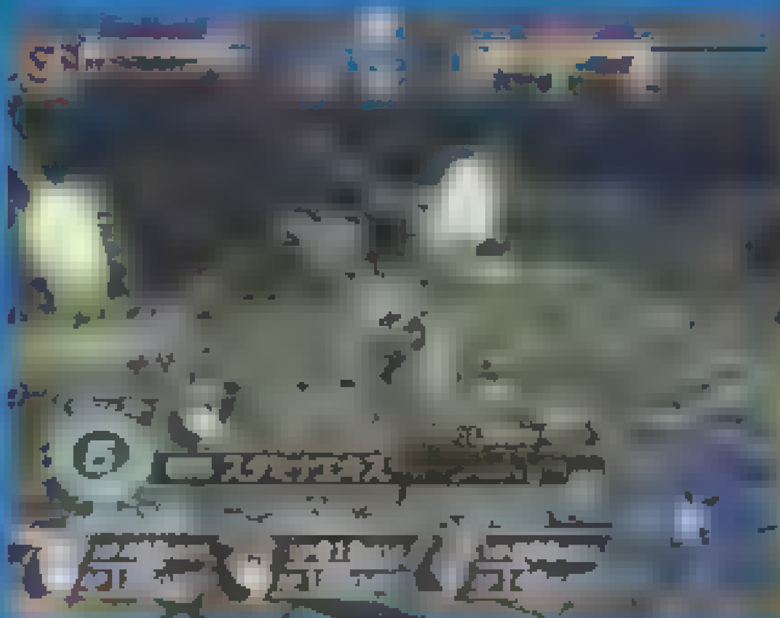
3.魔女的异常状态攻击非常强劲，最好能多准备一些回复エレキ之类状态的物品。此外，她经常会使用瞬间移动进行转移，所以最好多使用远距离武器。若枪的补充次数用尽了，就换枪或者换其他角色攻击吧。一旦魔女靠近，就立刻改用近战狂砍。

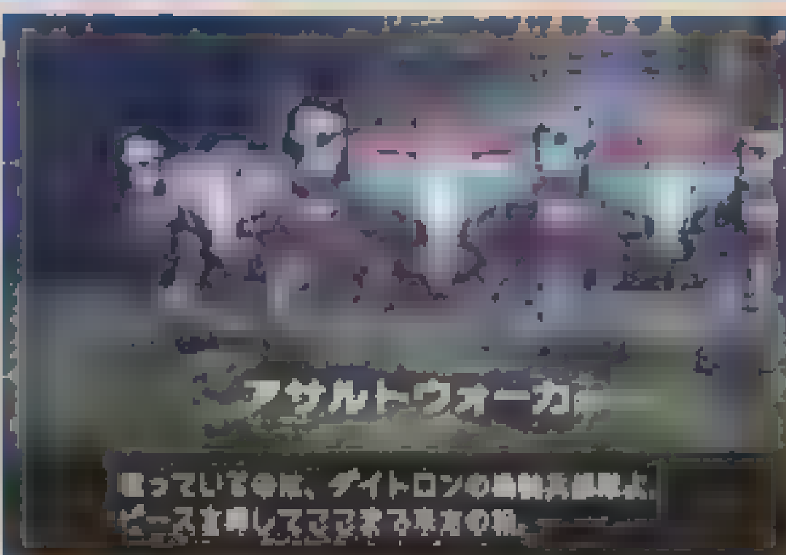
シザーキングの遗迹

贝亚星的古代王之墓因为外形酷似螃蟹，因而古代王被人们称为剪刀王。他的坟墓位于贝亚星的地下水脉的古代遗迹中。不过，居住在遗迹中的，除了一群年幼的小蟹外，还有一个强壮的怪物。谁又曾知道，这个怪物原本是和剪刀王共同建立了古代王国，剪刀王无二的亲友死……

1.[illegible]下水路
2.与ロシガディア兵士战斗后发生剧情，获得バリーのベル
3.向地下前进，在急流前使用バリーのベル
4.在遗迹エリア2中与シード战斗
5.在遗迹尽头与BOSSサルトウォーカー战斗

4.第8章一共要和シード战斗3次，这几次都是无法将シード打败的，只要经过了一定时间后战斗就会自动结束。





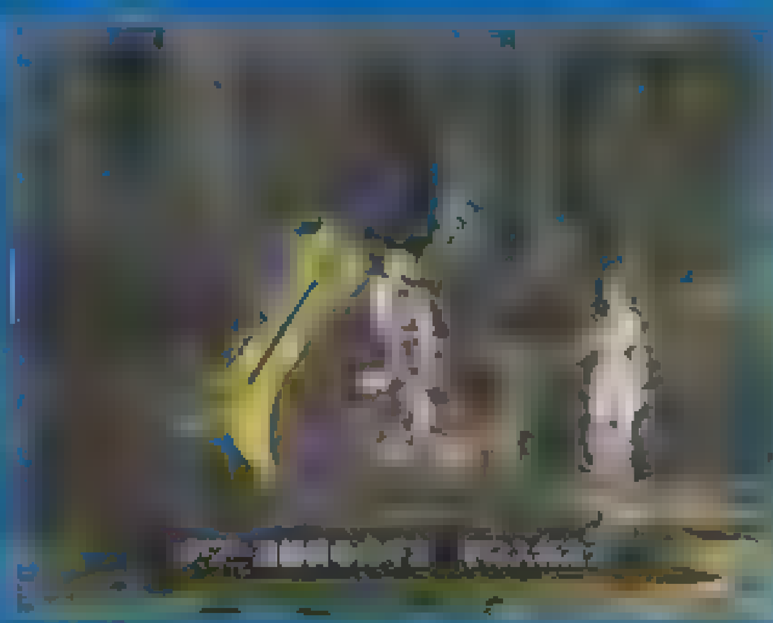
5.BOSSサルトウォーカー身上带有バリア，首先要用バリアブレイクショット将バリア破坏掉。之后使用技能フラッシュソード应该就能够轻松打败敌人。

グラディウスタワー

泽拉德星球一直流传着一个传说，古代伟大的泽拉德王有两个儿子，他们在父王死后原本应该遵从[illegible]面，然而他们却为了权力而开始了[illegible]这两位永远不能和解的王子，两座高耸入云的塔被建造了起来，而两位早已死去的王子，至今还在持续[illegible]……

1.[illegible]
2.事件过后，获得バーストモードスイッチ
3.在塔前使用バーストモードスイッチ
4.[illegible]
6.在10F与两位王子中的一位交战
7.回到塔外，从另一座塔的入口进入
9.在双塔间的联络桥上与シード交战
9.在10F与两位王子中的另一位交战
[illegible]

5.这座迷宫可以说是整个游戏中除隐藏迷宫外最恶心的迷宫了，每一层的电梯[illegible]使用后才能前往下一层，并且其中第4、7、9层还要从宝箱里获得连络桥のカギ后前往另外一边的塔后再寻找钥匙……一般来说，[illegible]远，慢慢寻找一定能够找到。





6.对付两个王子的方法基本相同，只要注意躲避龙卷风或火焰的攻击，再使用强力的技能就没什么问题了。





第9章 伊甸之谜

好不容易收集了全部的碎片，曾古拉姆却突然背叛。原来他一直都是太特隆公司派来的间谍。曾古拉姆偷走了全部碎片，并准备将其交给太特隆的老板瓦尔科格。没能拦下他的众人赶紧一路追到了大石板的所在地。然而，他们所目睹到的却是曾古拉姆正在和假面男子西德交战的一幕。事情并没有他们所想的那么单纯……

1.事件过后，在甲板上与ゼグラム战斗
2.前往大石版的所在地
3.与シード、ビーストシード战斗之后，进入ラビリンス
4.在迷宫中部与ラグナ战斗
5.在迷宫尽头与BOSS[illegible]
6.[illegible]
[illegible]

无限(？)副武器

副武器对绝大多数敌人都是很有效的攻击手段，遗憾的是每次战斗副武器补充子弹的次数是有限的。[illegible]其他副武器的话，依然可以用足新武器上保留的整整一条攻击槽。因此，理论上只要携带足够多的副武器[illegible]能多地使用副武器攻击了。

1. 哲古拉姆之所以会为太特隆社效力，都是为了令他死去的恋人复活。然而，他自己也在泽拉德星的监狱中发觉，那里所进行的试验，并非令人复活的试验，而是改造人体的试验！即便如此，他还是做出了这样令人费解的背叛——

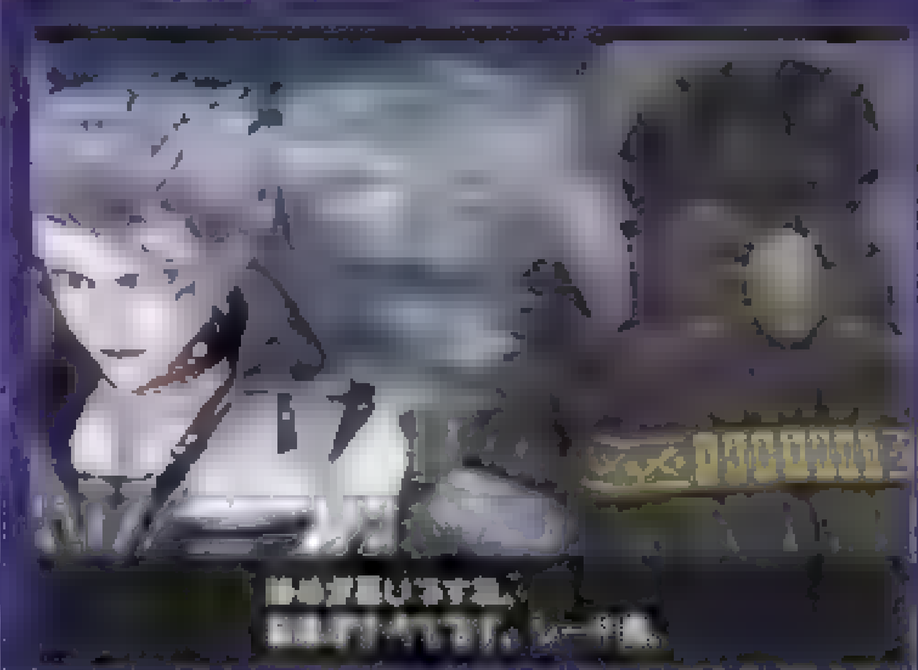


▲[illegible]是不能打倒的，将其HP减至一定程度就会发生事件



2. 初期与シード战斗时还是不能将其打败，等发生事件后，不要理会シード，径直走到战场两边的两个台座即可发生剧情。与ビーストシード交战时，在经过一定时间后也会发生剧情，之后[illegible]独自一人与BOSS交战，建议绕至其背后攻击会比较有效。

3. 假面男子西德原来是瓦尔科格利用了记载在大石板上那酷似人类遗传因子情报的符号所制造出来的人造人。瓦尔科格企图利用西德来解开石板中的谜题，但最终西德却失败了，失去了利用价值，被"父亲"瓦尔科格抛弃的西德由于过于悲伤而被事先埋植在体内的邪恶RUNE细胞所侵食，变成了怪物——



4. 在战斗中，杰斯塔突然引发出了一股神秘的力量，借助这股力量，他不仅打败了变成怪物的西德，甚至还解开了大石板的谜题。狂风过后，一个巨大的建筑物出现在了众人眼前。



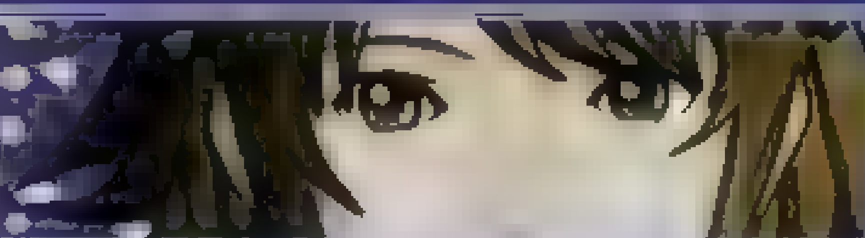
▲[illegible]的攻击，另外周围有[illegible]出现时，看留意先来到[illegible]此时可以考虑防御或用后空翻的无敌时间来躲避

5. BOSSサンドクラーケン的猛毒攻击十分厉害，一开始随便靠近肯定会中毒。首先将它的脚全部攻击一次后，它就会缩成一团。此时是攻击的最佳时机。配合技能的话，一次就能将其击败。





在伊甸遗迹中，众人见到了一个奇怪的机器人，它来自万年前的伊甸之星——乌利格林。同时，也揭开了肯莎拉的身世之谜——肯莎拉并非多尔林哥族长的亲生女儿，而是伊甸星球的公主，本名为伊甸亚鱼。就在肯莎拉和杰斯塔准备开启前往伊甸的大门时，罗扎的舰队却遭到了大规模的攻击，神父多尔也死在了杰斯塔的眼前——



第10章 蜃景之村约翰娜



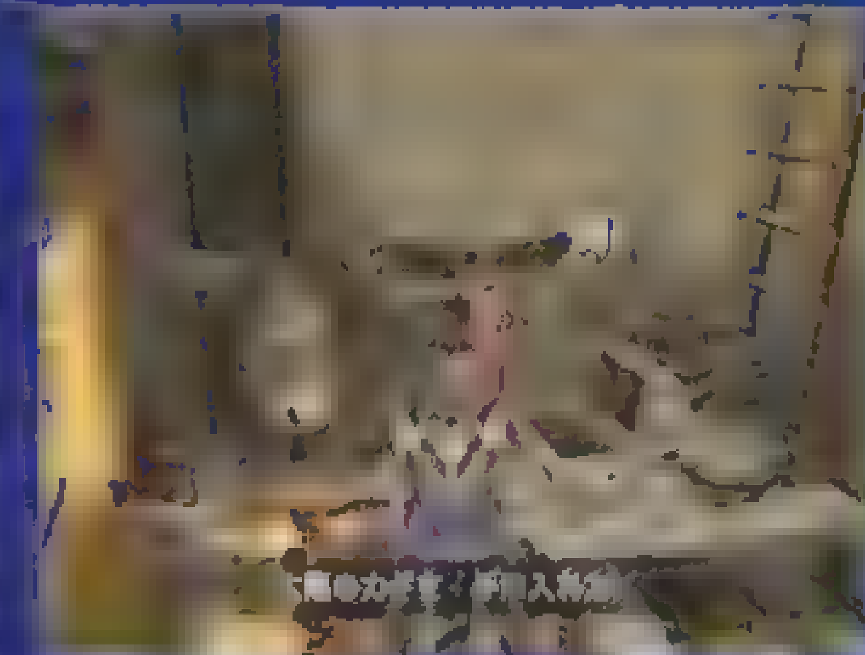
莎尔在临死前，将一个星之项链交给了杰斯塔。那里面所记载的，是一个原本应该空无一物，随时处于沙暴状态的沙漠地图。按照地图的指示，众人来到了漫天的沙尘中心。但一阵狂风过后，出现在大家眼前的是一座风和日丽的田园风光。这里时间不再流动，是一座永远存在的村庄……

1. 在[illegible]沙漠的三叉口中间遇到老人，选はい
2. 三叉口左边遇到女孩，选はい
3. 三叉口右边遇到尸体，选はい
4. 在南面石碑前遇到女性，分别选はい、いいえ和はい
5. 继续前行进入[illegible]村，在广场处发生事件之后前往山丘上的民家
6. [illegible]
7. 前往大石板所在地，使用[illegible]
8. 事件过后，前往マリーグレン

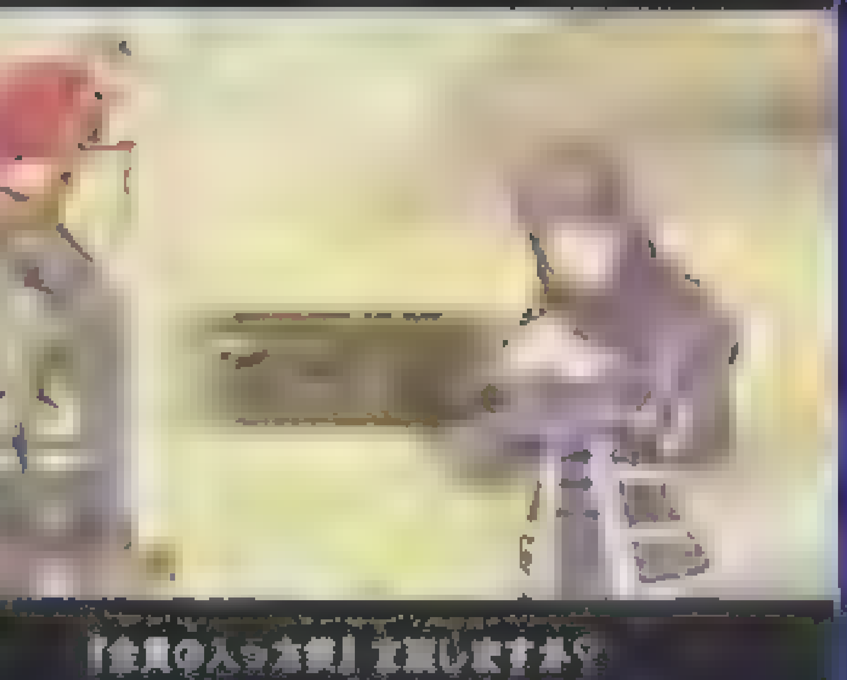
4. 在沙漠南面有一个三叉路口，三叉路口前就是沙暴的集中地，这里暂时无法前进，比如要分别在三条路中发生相应的事件后，再才能够前进。



5. 在民家中，众人见到了一位名叫约翰娜的女性，她的脸上有着和杰斯塔一模一样的标记。她和杰斯塔进行了一对一的战斗后，将这个村庄的过去告诉了大家。约翰娜之村本来是个普通的和平富饶的村子，然而有一天，村人们纷纷染上了原因不明的病状，一个个死去。为了拯救村子，拥有传说中的星之王力量的约翰娜使用了那股力量，令这里的时间永远地停止，村子就这样持续存在了几万年。但为了保住自己力量的秘密，约翰娜从村民那里夺去了关于她的记忆。然而，村民们却并没有完全忘记约翰娜的存在，甚至用她的名字为这个村子命了名——这，是大家从心底里感激着约翰娜的最佳证明，即便谁也无法记起约翰娜是什么——



▲在民家中的宝箱中有太阳钢盾，大家一定不要错过了啊

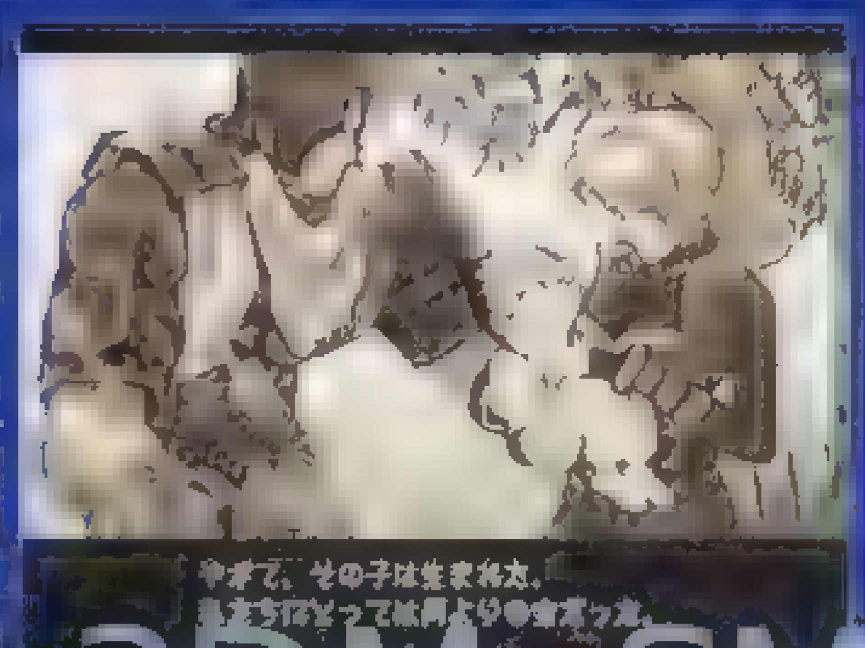


▲在南面石碑前遇到女性，分别选はい、いいえ和はい，千万不要选错了

6. 与ヨハンナ单挑时注意给予其一定伤害后，她就会分身。在一定时间过后会发生ジェスタ变身事件，之后可以尽全力拼杀。



沙漠之爪将一切真相都告诉了众人，他自己的本名叫卡泽尔，约翰娜的丈夫，杰斯塔的父亲。18年前，他和约翰娜邂逅，相爱，生下了杰斯塔。但是，带着杰斯塔离开村落的约翰娜不久就因病而亡——数万年前造成无数村民死亡的病。为了儿子杰斯塔的幸福，约翰娜不[illegible]



第11章 前往传说之星

来到伊甸——马利格林星的众人受到了女王芙蕾秋亚丝的热情接待。不过，马利格林星目前的现状，比大家想象中的还要糟糕——邪暴RUNE的源头——邪母正一点点地吞噬着这个星球。RUNE能够给予无机物以生命，是一种可怕的能量，遭到它侵蚀的东西，无一例外地变成了怪物。当邪母将马利格林吞噬殆尽后，就会转移吞噬其他的星球，如此循环下去，整个银河都会陷入无尽的危机中。为了拯救银河，杰斯塔等人决心与邪母决一死战——

1.与マリーグレン的女王见面后乘电梯从南门离开
2.顺着森林直走，在尽头处与BOSS魔兽アルビオス交战
3.走出森林，进入ゲルザの圣域

2.在森林的尽头，大家遇到了已经遭到邪母侵蚀的希沙拉的父亲阿尔比奥斯，他告诉大家，想要打败邪母，惟一的希望是使用能够中和RUNE能源的一种名叫DRIGLAM的能量，用这种能源制造出来的剑刺向邪母的心脏，则有可能令她从内部消灭。

▲商店中有出售希沙拉的女王之冠，无论如何，一定要入手哦

3.在与魔兽アルビオス交战时要注意它的龙卷攻击和冰之吹息。龙卷攻击具有混乱效果，带有该效果进行乱战时很有可能把我方同伴打死；冰之吹息则能让人一段时间内不能行动。因此事先应准备好ホットブレス、リラックスアロマ等回复物品。注意在攻击时一定要对准BOSS的脸。一旦机会来了，就使用技能猛攻吧。

第12章 各自的了结

所谓DRIGLAM的能量，是一种由人心创造出来的神秘力量。为了凑齐足够的能量，大家来到了格尔扎的圣域，在那里，由人心的记忆所创造出来的幻觉为大家带来心灵上的洗礼。成功收集了所有同伴的心之能量后，唯一能够打败邪母的圣剑也制造了出来，一分……该和邪母一决死战了，众人穿过圣域，进入了恐怖的邪母之穴。

1.沿路走到圣域中的广场中央
2.分别走向不同的分支道路，获得各个同伴的ドリグラム
3.从广场向东来到マザーの穴，获得圣剑ゼオ・サイクロス

2.令人意外的是，本章没有任何BOSS，但取而代之的，是那距离超长的迷宫。从广场中央开始，有若干个分支路线，除了一条路线通向邪母之穴外，在其余路线的尽头，每个同伴都会发生相应的故事，并且得到各自的DRIGLAM能量。

▲不同颜色的路线对应不同的角色：蓝色是雷古拉斯，绿色是露露卡，橙色是J格，红色是杰斯塔，黄色是塞露，紫色是史蒂夫，天蓝色是杰比斯

第13章 永远的旅人们

邪母并非完全的能源体，她的本体原来是数万年前侍奉星王的魔女，星王借助杰斯塔的身体再度苏醒，他用那强大的力量消灭了魔女。然而，太特隆社的战舰此时赶到，瓦尔科格等人企图利用那巨大的RUNE能量制造出新的怪物……可惜，却反被失去了魔女主体的RUNE能量所侵蚀，变成了魔兽战舰，最后的战斗开始……

1.沿着マザーの穴的道路一直朝最底层前进
2.与BOSSマザー进行两连战
3.与最终BOSS魔兽战舰进行8连战

1.最终迷宫非常漫长，所以大家要有足够的耐心。地面上的熔岩踩上去会损失HP。

识别宝箱怪

玩家在冒险的时候应该经常会遇到宝箱怪，它们伪装成宝箱且实力不俗，一上来还会先制攻击，稍不注意就有可能丢掉性命。其实宝箱怪是有办法识别的，因为它们的外形和真正的宝箱有细微的差别，宝箱怪身上会有一个奇怪的类似眼睛的図案，那就是它们的标志！

2. 首先，战斗前一定要准备好足够的回复物品，并且记录，因为我方随时有可能被一两击干掉，而且直到通关都不能再记录了。最初形态的マザー需要先用圣剑ゼオ・サイクロス进行攻击（一次即可），之后BOSS就会埋下头来，此时是攻击的最佳时机，使用モードグラフィックシール的话可以制造出走到BOSS胸前的平台。



要注意的是，BOSS埋下头来时，头部是有攻击判定的！此时不要马上待在前面，否则只有被压的份，只要有耐心，反复数次就可打过。变身后的マザー没有了之前那么多麻烦的限制，所以打起来非常轻松，多使用必杀技就能拼死。





▲变身前的邪母反而比变身后的难对付得多！变身后的BOSS只需要使用全体攻击技能就能够轻松消灭

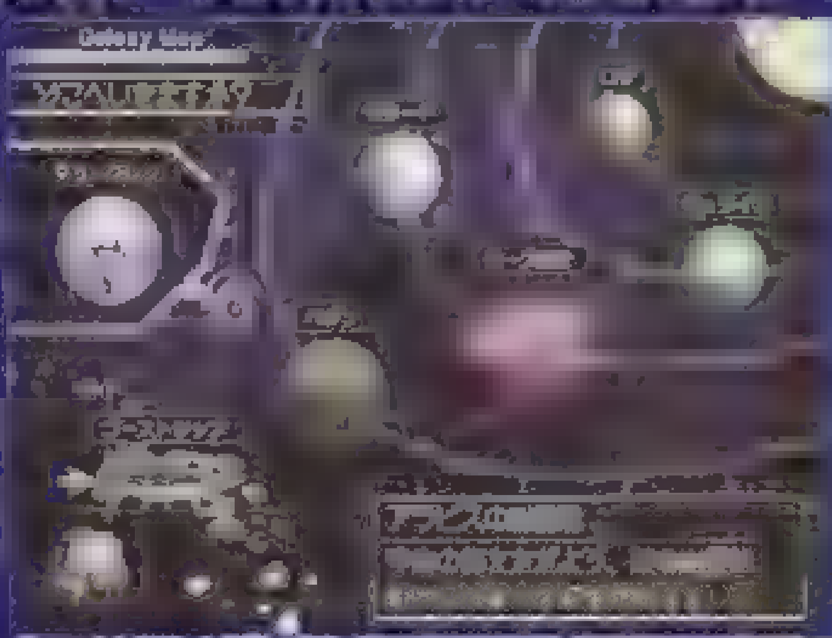
3. 接下来是每个同伴进行单挑的8连战。

角色	战法
ディーゴ	BOSS握成拳头时只管防御，待其攻击后攻击宝石，那样拳头就会张开，之后攻击手心即可。建议一边侧移一边跳跃攻击，这样能躲开绝大部分的攻击。
サイモン	首先可以使用全体攻击的技将周围的炮台A、B消灭之后集中攻击主体即可。
スティーブ	战术与サイモン基本相同。
ルルカ	真正的BOSS是远处的心脏模样的东西，而非眼前的机器。远处的本体用弓箭即可。将近处的机器打败后，它一段时间内不会行动，过一会才会复活，此时也是攻击本体的最佳时机。
ジュピス	战术与ディーゴ的基本相同。
ゼグラム	一开始先用手里剑攻击BOSS胸部侧面的核心，只要命中，那么BOSS就会开始狂乱。躲在远处待其胡乱出了一阵拳头后，就可以对着其头部猛攻。此时可以用手里剑直接打头，也可以从BOSS手臂上走到头部处用跳跃攻击。
キサラ	战术非常简单。不断用跳跃攻击即可。注意当其发射光束时，基本上很难躲开，此时不如跳起来，在半空中被命中的话，威力会锐减。
ジュスター	不能使用远程武器，那么就一直用剑砍即可。由于地面上不时会冒出突刺，所以建议用跳跃攻击。当BOSS嘴巴要放炮时，赶紧移动到侧面或者防御，这样可将避免受到更大伤害。



通关后

将片尾看完后，系统会提示玩家存档，存储的档案上会有一个★号作为标记，读取这个记录后，游戏会回到玩家最后一次存档的地方。此时回到宇宙船上，就可以前往神秘的隐藏迷宫——幽灵船了！将幽灵船完成后，能够获得船长の服等道具。之后会出现一个提问的幽灵，如果能答对它的全部问题，就可以进入新的隐藏迷宫，这个迷宫多达一百层，通过之后可以获得希沙拉的泳装等道具。



全服装一览

ジャンゲルコート	前往狮子王の遗迹的路上宝箱中
海贼の服	ロザ星的商店
砂漠の爪の服	猎人排名第一后从MIO那里获得
船长の服	打过通关后出现的幽灵船

夜叉の黒衣	完成蛤蟆笔记的合成列表后从MIO那里获得

传统の作务服	ベダン星的商店
ショウの服	第2次打过通关后出现的百层迷宫
ゼロスーツ	稀有物品收集完成后从MIO那里获得

星空を驱ける者の装束	完成通缉犯列表后从MIO那里获得
暗に忍びし者の装束	第2次打过昆虫争霸战S级

エナジーアーマ	完成工厂制造列表后从MIO那里获得

ファントムローブ	打败通缉犯レディハンター
ワイルドセパレーツ	在ジュライカ星的商店中购买
女王の衣	在マリーグレン星的商店购买
水着	打过通关后出现的百层迷宫
アリーナズ・スリーブ	讨伐比斯特列表完成后从MIO那里获得

ライドスタイル	ゼラード的商店
科学者の白衣	ゼラード的商店
超高性能モバイルウェア	打过昆虫争霸战S级后从MIO那里获得

ディーゴ	
デストロイアタッチメント	完成ひらめきフロー列表后从MIO那里获得

下期预告

本作的隐藏要素之多令人发指，由于时间关系，有很多隐藏要素都在待发掘。不过大家不要着急，在下……了——（选）

火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

栏目主持 纱迦

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿

PS2 繁体中文版 捉猴啦3

游戏原名 捉猴啦3

密码使用攻略大公开

日文版《捉猴啦3》的密码早已烂遍大街，但繁体中文版密码却难得一见。而现在要公开的就是繁体中文版的密码！不过在此之前，首先要告诉大家如何输入密码。方法是：在游戏主选单画面，同时按R1+R2+L1+L2以及START键，就会出现密码的输入画面。之后输入各种密码，就可以获得对应的效果。

繁体中文版的密码是SCEH在官网、中文游戏杂志以及一些活动中陆续披露的，现在就将目前公开的全部密码罗列如下：

小翔猴	37459551
小游戏 丢猴子	72396504
超稀有比波猴	00798001
超稀有比波猴2	33483264
超稀有比波猴3	34076466
潜猴谍影	04077472
秘密影片	87797030
秘密影片2	64061629
秘密影片3	99876650
生存猴戏	67686697

拜托下次官方再不要把中文版和日文版的秘技分开了……

PS2 日版 忍道 戒

游戏原名 忍道 戒

投稿人：一阵风

装死

在游戏中先暂停，然后按住L1+R1输入↓、↑、→、←、↓、↑、□，成功后只要按→就可以装死。

直接爆机

在隐之家按住2P手柄的L1+R1+L2+R2，输入↓、↓、↑、↑、←、→、○、○、○，就会出现对话框询问你是否要离开宇高多，选择离开的话会结束一轮游戏。

取得所有里庭配置品

在改修里庭时按START键选择修行，等修行开始回到改修画面选择简易保存，再选择简易读取，这样就会获得所有的里庭配置品。

里庭变态配置法

先使用取得所有配置品的秘技，之后把所有的地形都恢复成初始地形（即全画面都是草地），接下来找个地方布置落穴，对着落穴按R1决定目标范围，再按L1决定目标复制，之后连按○键就可以一直复制下去，最后留一小块地方作为立足之地即可。如此一来，只要有敌人落入的话，就会立刻落到无底洞之中，实在是太变态了！

《忍道 戒》游戏不错，但画面一般。小公司毕竟制作实力有限啊！

PS2 日版 瑞奇与叮当4

游戏原名 ラチェット&クランク4th ギリギリ銀河のギガバトル

换装指令

在游戏中先暂停，然后输入以下指令，就可以进行换装了。

ゲノムラチャット：[illegible]、[illegible]、[illegible]、←、→、↑、↑、↓、↓

ザウルスラチャット：↑、↑、↓、↓、→、↑、↑

ピポサルラチャット：↑、→、↓、→、←、→、→

サンタラチャット：↓、←、↑、←、→、←、↑

又有比波猴！比波猴简直就是无处不在啊！

GBA 美版 大金刚王国3

游戏原名 Donkey Kong Country 3

特殊密码

在OPTIONS里的CHEATS模式中输入以下密码，就可以开启对应的隐藏要素。

EXTRAS：可以在主画面玩到全部迷你游戏。

AQUA：直接拿到98个金币。

MUSIC：进入音乐欣赏模式。

HARDER：游戏中不会出现记录桶。

TUFFER：游戏中没有DK桶和记录桶。

MONKEY：增加50条生命值。

KREDITS：观看制作人名单。

注意TUFFER必须在重新开始游戏时才有效。

PSP 美版 X战警2 末世降临

游戏原名 X Men Legends Ⅱ:Rise of Apocalypse

投稿人：无锡 钱深

逆天神码

在基地的电脑里输入以下指令，就可以获得大量好处！其中部分秘技对游戏性将造成极大破坏！不可乱用！

↑、↑、↑、↓、[illegible]、[illegible]、Start：获得10万点

→、←、←、→、↑、↑、↑、Start：开启全角色

[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、↑、↑、[illegible]、Start：获得全部漫画

↑、↓、↑、↓、←、↑、←、→、Start：99级

↑、↑、↑、↓、↑、↓、Start：超级加速

[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、↑、↑、↓、↑ Start：无限X力量

←、[illegible]、[illegible]、[illegible]、↓、↓、[illegible]、Start：开启全影片

[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、↑、Start：获得全部技能

本作是PSP上难得的美版良作，向X FAN推荐！

PS2 日版 樱大战V 再见，吾爱

游戏原名 さくら大战～さらば愛しき人よ～

连动密码大补完

在2005年的"火热秘技"中，已经为大家公开了绝大部分的连动密码。现在我们又得到强援，获悉了全角色的来电铃声，特在此进行补完！方法依然是在纽约自由的一天中前往ROMANDO，选择连动，然后输入密码就可以了。

吉米妮的来电铃声	947450159208
莎吉塔的来电铃声	941289225808
莉嘉的来电铃声	941972000458
戴安娜的来电铃声	920600052288
九条昴的来电铃声	920607847078
拉琪特的来电铃声	920647752778

最终称号取得条件·官方正式版

要想获得新次郎的最终称号"摩天楼のサムライ"，必须满足以下条件：

①一周目不能取得；

②主要角色的累积信赖度全部在110以上；

③配角的累积信赖度全部在40以上；

④看过与星组5名队员的合体攻击；

⑤星组全员之间的连携度都达到4级以上（红色）。

满足以上条件之后，在最终话时就会获得"摩天楼のサムライ"，同时可以使用最强技"狼虎灭却 超新星"！通关之后选择继承的话，可以继承能力，但称号会退回"スーパースター"。

《樱大战V》是一个需要你抱着"如何让新次郎去讨好姐姐们"的游戏，如果你能摆正心态，就会发现无数乐趣。

NGC 日版 SD高达 扭蛋军团

游戏原名 SDガンダム ガシャポンウォーズ

投稿人：大和山

部分机体密码

ガンダム	9コクシムソウ
ジオング	6オンコチシン
パーフェクトガンダム	Qワキアイアイ
アッシマー	Nムミカンソウ
サイコ ガンダム	Fツツウラウラ
サイコロガンダム	Vモノミユサン
νガンダム	Gテンイムホウ
ミーアライブ ザク	Aコシタンタン
グフイグナイテッド	7キキカイカイ
ストライクフリーダム	2アイマイモコ
ドムトルーパー	5ウオウサオウ
アカツキ	4イキヨウヨウ
ストライク ダガー(GOLD)	Eチクバノトモ
ネモ(GOLD)	Mムリナンダイ
ザク(GOLD)	Lヘイオンブジ
ザザC(GOLD)	Pリロセイゼン
ジム(GOLD)	3イクドウオン
M1アストレイ(GOLD)	Cシシフンジン
ジン(GOLD)	Dセッサタクマ
ハロ	Zプレゼント#

近来NGC上难得的佳作之一，不可错过。

PSP 繁体中文版 天地之门

游戏原名 天地之门

全部珍贵武器防具下载密码

青龙无式 青龙六段无型	kake.ti
西马の首饰り	aietmaw
西马の发饰り	otkciet
白虎无式 白虎六段无型	ptiuquc
朱雀无式 朱雀六段无型	myuicei
西马の腕轮	jticgek
天仙剑	rkjulvj
西马の指轮	xktmvut
麒麟无式 麒麟六段无型	qucmtkb
西马の耳饰り	lfiynvg
玄武无式 玄武六段无型	zoeuiss
西马の足轮	vdkv[illegible]ex

至此官方的12个密码全部公开完毕，这下初期就可以爽了。

报道竞技游戏文化
体验电子竞技魅力

电子竞技场 ESPORTS ARENA

电子竞技之精髓所在

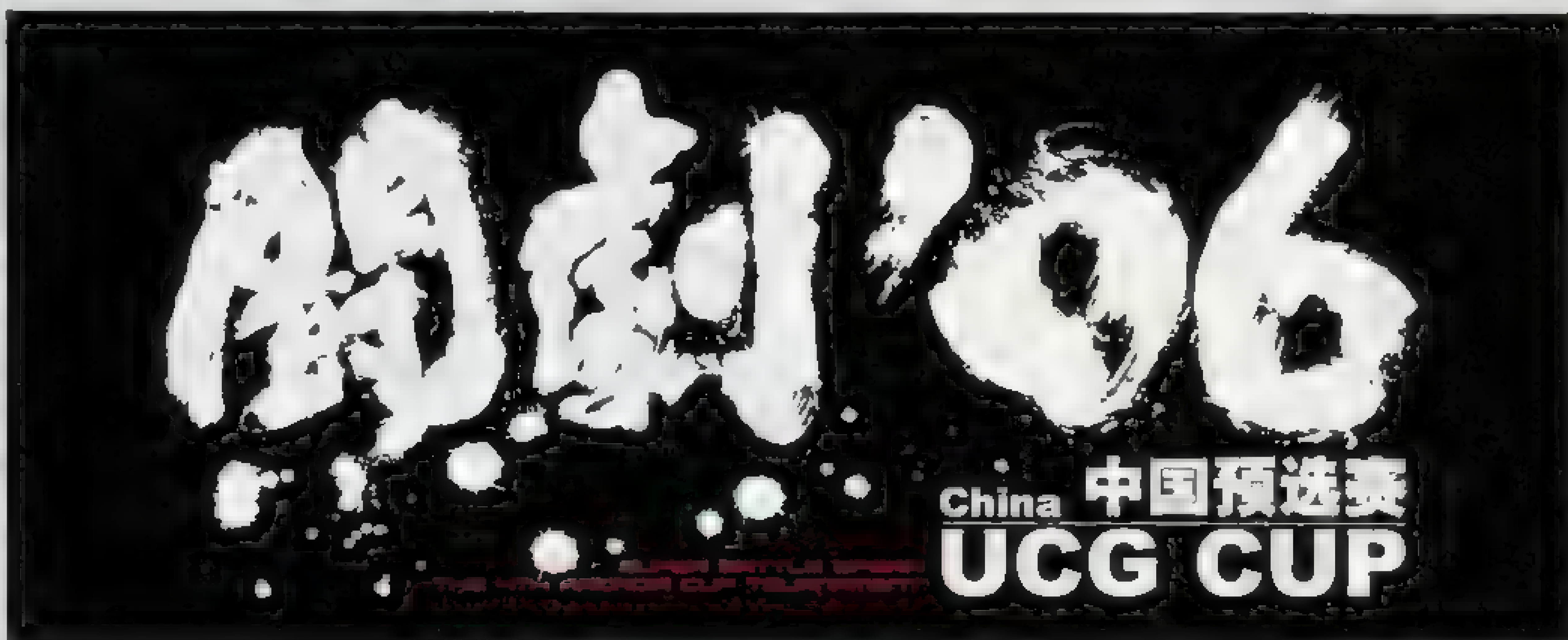
体 心 技 智

栏目主持 阿迪

电竞新闻网 ESPORTS NEWS

鬥劇中国UCG杯

斗剧'06中国预选赛UCG CUP详情公布



岁末将近，"斗剧'06"的各项准备工作已经就绪，玩家们都开始进入预热状态，纷纷开始制订各自的参赛计划。就目前的海外名额情报来看，至少将有约60名海外玩家参加本届斗剧，《街霸3 3rd》的海外名额竟占全部参赛名额的四分之一，这充分说明了斗剧在世界范围内的影响力。在9个比赛项目中，"《罪恶装备》系列"的比赛总是历届斗剧中参与和观众人数最多的项目之一，而这次的《罪恶装备XX SLASH》也不例外。赛事的规则与前几届相同，均采用3对3组队战(战队内不可有重复角色)的模式进行比赛，最终的冠军将在32支战队中产生。其中，日本的国内预选包揽其中的29个出线名额，海外出线名额为2个，另有1个为决赛当日的预选名额。在以往的斗剧中，我国台湾地区的玩家曾两度征战斗剧的"《罪恶装备》系列"比赛项目，但都未能有所突破。目前，本刊通过申请已正式获得"斗剧'06"《罪恶装备XX SLASH》项目的中国预选名额，"斗剧'06中国预选赛UCG CUP"正在紧锣密鼓地筹备中。目前该赛事的承办单位，也是国内引进《罪恶装备XX SLASH》对战筐体最早的游戏机房——北京的西单文化广场电子娱乐和上海的烈火游戏机娱乐围绕本次活动开展的准备也在如火如荼的进行中。大家在level.up等各大游戏论坛的格斗游戏专区以及格斗游戏的专门站内都能够经常可以看到两地《罪恶装备XX SLASH》的比赛活动信息，关于本次活动的详细报道请敬请关注本期84页电子竞技场栏目以及本刊的后续报道。

光怪陆离 式神乱舞

《式神之城》三度登场

"《式神之城》系列"是拥有稳定拥趸的2D纵版射击游戏。系列最新作《式神之城Ⅱ》自一年前公布之后，一直没有相关情报推出。直到不久前，官方才公布了人物情报。本作的主人公依然是玖珂光太郎和结城小夜，但由于剧情关系两人将会一起登场。本作的故事设定是结城小夜和玖珂光太郎的式神"ザサエ"融合为一体获得重生，玖珂光太郎就此失去了自己的式神。而结城小夜的式神"八咫"是国宝，禁止外借，所以也只能单身出击。为了弥补没有式神所造成的影响，两人只能一起出击。本作预定将加入5名全新的角色，至于系统上的变化有待进一步消息的确认。本作采用的基板是Taito的Type X，预定将于2006年2月上市。



式神之城Ⅲ

●厂商	Taito	●类型	2D纵版射击
●操作	8方向摇杆+2键位	●发售	预定2006年2月上市
●基板	Type X		

剑客之道 贵在磨练

上海侍魂积分赛开战

近日，由侍魂上海堂主办的《侍魂天下一剑客传》积分赛正式启动。第一期活动已于2005年12月17日在上海的烈火游戏机娱乐举行，今后将定期在各游戏机房内开展，具体时间安排玩家可以登陆lastsky.net查询或注意机房内的比赛通知。为活跃本次活动的举行，侍魂堂特提供GBA SP一台作为最终大奖，分站冠军也将获得侍魂人物扭蛋和游戏房提供的代币等奖品。在此，我们要对这些能够独立策划、自费组织街机游戏比赛活动的团体、个人表示敬意。本刊也希望各地的游戏机房、游戏团体，能将各种比赛信息提供给我们，以便我们能够及时发布。同时也希望各位玩家能踊跃参赛，提高水平。



侍魂 天下一剑客传

●厂商	SNK Playmore
●类型	2D器械格斗
●操作	8方向摇杆+5键位
●发售	PS2版2006年1月26日发售预定
●基板	ATOMISWAVE

斗剧'06 我们的世界大赛

China 中国预选赛 UCG CUP

SUPER BATTLE OPERA THE 4TH ARCADIA CUP TOURNAMENT

UCG主办“斗剧’06”中国预选赛

游戏进入中国的时间并不长，但作为一项产业，它的“Level”几乎是在呈几何级数增长。路边民居内的FC包机摊点、MD与SFC的长短之辩、玩家紧捂钱包静观邻国的“次世代”家用机战争……转眼间这些曾经的热点已变成了历史。几年前，电子竞技刚刚成为国家第99个体育项目时还让许多玩家感到难以置信。如今，“电子竞技”一词已见诸各类媒体报张，形形色色的“电竞”活动也频繁地开展着。从观察到了新的经济增长点开始，我们的社会对于游戏的态度在逐步改变，一切都按部就班地发展着。然而，这还远远不够。

关注电子竞技 关注中国街机

随着各类游戏在国内的普及，游戏杂志得到了长足的发展。但细心的读者不难发现，尽管目前游戏杂志种类繁多，关注的游戏却都大同小异，基本内容都以日本游戏市场推出的家用机游戏新作为主，与之形成鲜明反差的是少有街机相关的攻略、介绍和文章。街机作为游戏产业的一大板块，在国内的发展历程颇为坎坷，一直处于边缘状态。上世纪80年代，街机在国内从无到有；90年代后期，由于种种原因处于萌芽状态的街机业受到了许多制约，曾经一度一蹶不振；“冰河期”后，一些城市的游戏机房慢慢恢复了元气发展起来，甚至能以机房的能力去申请国际大型街机赛事的中国预选名额，通过游戏构筑年轻人文化交流的平台，可以说国内机房已经呈现出了逐步进入良性循环的势头。遗憾的是，国内游戏杂志在对街机的关注方面，存在着严重的缺口。也许国内街机发展的地区间失衡是很多杂志选择放弃街机的原因，毕竟大多数读者不会对无缘玩到的游戏产生兴趣。但是正所谓不积跬步何以至千里，杂志可以追随、报道流行，也可以前瞻、预见流行，甚至引领新的流行。刊登国内一些街机发达地区游戏机房的动向、新近街机游戏机种、各类比赛活动再配以相关街机游戏的攻略，这对街机欠发达地区产生了积极的、指导性的带动作用，而且这还将成为国内街机业发展的助燃剂。

首度主办中国街机世界大赛

说到街机，首先浮现在玩家脑海中的可能就是近年来成为业界话题的日本“斗剧”街机格斗游戏大赛。在2004年和即将过去的2005年里，本刊参与报道了两届该项赛事在中国进行的预选赛和中国代表选手征战“斗剧”决赛的情况。在“斗剧’06”即将拉开序幕之际，本刊经慎重考虑后在此郑重宣布：决定以全新的方式参与这次的“斗剧中国预选赛”。通过前两届斗剧的申办方上海的街机游戏网站DieGame，本刊联络日本斗剧事务局，获得了“斗剧’06”《罪恶装备XX SLASH》(GUILTY GEAR XX SLASH)3对3组队战项目的中国地区预选名额，并将于2006年2、3月间主办召开“斗剧’06中国预选赛UCG CUP”。通过中国预选赛UCG CUP决出的1支冠军战队，将获得代表中国参加于2006年5月在日本东京举行的“斗剧’06”《罪恶装备XX SLASH》项目决赛的资格。北京的西单文化广场(77街)电子娱乐、上海的烈火游戏机娱乐作为大陆地区最早引进《罪恶装备XX SLASH》街机筐体的知名游戏机房将联合承办该项赛事。

为什么选择《罪恶装备XX SLASH》

也许很多玩家会有这样的疑问：“玩《罪恶装备》，中国玩家能行吗？”在申请这次斗剧中国预选赛的名额之初，本刊内部就选择哪个项目参赛展开了激烈的讨论，也与协办方DieGame的负责人等各方面的专业人士交换了意见。众所周知，日本玩家在街机格斗游戏上的整体实力处于世界领先水平。在本年度的WCG(World Cyber Game)比赛中，惟一一款入选WCG的格斗游戏《死或生Ultimate》的金牌就被日本选手Tomoyuki Inui夺得，而“《罪恶装备》系列”更是堪称目前日本的“国民格斗游戏”，其水平之高，中国玩家恐怕难以望其项背。但是随着游戏的比赛录像在网络的传播，“《罪恶装备》系列”在国内正处于升温期。这款本来在国内并不普及的2D格斗游戏正在受到各方面玩家的关注；其中包括其他2D格斗游戏的玩家和原先在家用机或PC版上接触到这款的玩家。虽然“《罪恶装备》系列”在国内的基础相对薄弱，但是将它作为中国参加斗剧的项目，正是对敢于尝试新作的玩家和大力引进新作的游戏机房最好的肯定。鉴于目前街机业在国内的现状和斗剧比赛对海外预选游戏机房的硬件要求，游戏的普及程度，游戏的新旧版本更迭等。考虑到各方面的因素，最终决定选择《罪恶装备XX SLASH》作为“斗剧’06”中国地区预选赛的比赛项目。希望在今后随着工作的拓展，能有更多的机会让广大玩家参与各种比赛活动。希望通过本次主办斗剧’06中国预选赛所积累的经验，使游戏杂志、游戏机房和玩家三方面共同将竞技赛事和游戏产业逐步推向相互促进、相辅相成的良性循环。

与玩家携手共创健康的游戏氛围

近年来，上海、北京等一些城市的街机行业的重新崛起复苏也给其他许多地区的游戏机房带来可以借鉴的模式，比如湖南、江苏等地区的游戏机房在本地已经有了相当的规模和影响，呈现出一股蒸蒸日上的势头。据悉，日本SEGA与上海的新世界股份有限公司合资，斥资近千万美元在上海市黄浦区南京西路2 68号新世界城8、9楼打造的大型游艺中心“PLAYER'S ARENA”即将于2005年12月24日开始营业。一些尚未在国内市场露面的SEGA招牌街机游戏(如卡片游戏《世界俱乐部冠军足球》、《三国志大战》等)将可能随着这一契机登陆上海。预计这一系列的事件必将对国内的街机业带来不小的震动，且产生深远的影响。同样对于我们来说，主办“斗剧’06中国预选赛”也是一次很好的机遇，更是一个极具挑战性的机会。我们相信，在大家的努力下能够一起为国内的街机玩家营造一个良好的游戏氛围，为国内的电子竞技事业、街机游戏业的发展做出一份应有的贡献。有关“斗剧’06中国预选赛UCG CUP”的详细情况，请密切注意下期UCG的相关报道。

斗剧简介

日本的“斗剧 SUPER BATTLE OPERA”是一项始于2003年的多项目街机格斗游戏大赛。由株式会社ENTERBRAIN旗下的街机杂志《ARCADIA》编辑部主办，株式会社AQUA ROUGE设立的“斗剧事务局”负责运营。

自2003年起，“斗剧”以每年一届的频率持续进行。整个活动从前一年底的比赛项目遴选、预选游戏机房募集开始，翌年1至3月进行预选，5月初在东京进行决赛，至7、8月份比赛的DVD发售为止，绵延近10个月之久。在活动期间《ARCADIA》杂志每期都以大量版面全程跟踪报道比赛的方方面面，同时刊登预选游戏机房的比赛日程、比赛结果等内容。在2005年9月，ENTERBRAIN更是推出《斗剧魂》季刊，对斗剧相关的游戏和其他内容作深入研究和报道。

“斗剧”以期通过这种游戏机房、游戏杂志联动的比赛活动形式，达到活跃游戏气氛，鼓励、培养玩家的竞争意识，进而推动整个街机格斗游戏业界发展的目的。

中国大陆参与斗剧项目简要回顾

年份	赛况
2003年	未参加
2004年	《侍魂零》、《格斗之王2003》
2005年	《街霸3 3rd》、《格斗之王NEOWAVE》
2006年	《罪恶装备XX SLASH》

文 罪工研



想象无极限

斗剧’06中国预选赛UCG CUP项目《罪恶装备XX SLASH》系列分析三

充满奇幻色彩的"《罪恶装备》系列"游戏除了在画面的精制程度和角色造型上独具特色外，该游戏的操作性和系统在2D格斗游戏中也属于上乘之作。希望通过本系列的分析连载，能够将"《罪恶装备》系列"的魅力展现在玩家面前。然而对于真正修行之路来说，本文介绍的只是最基本的内容，当玩家深入了解这款游戏后就会发现，原来一般人能从表面看到的内容仅仅只是"《罪恶装备》系列"的冰山一角。应广大读者要求，从本期开始将新增基础系统入门讲座版块，以便大家在使用人物分析的同时也能够随时了解本作的基础系统。

基础系统入门讲座

自由空间 系列的特色首先是在空间上，由于《罪恶装备》有2段跳和空中Dash，所以跳跃的轨迹可以多种多样。这就导致传统2D格斗游戏中的波升战术很难奏效，同时《罪恶装备》中空战的比例也比较大，全方位的战斗会显得刺激、紧凑。其次是在打法上，由于《罪恶装备》有GC、JC、RC、FRC等各种可以取消技的系统，使得对战中压制、连续技等之中的选择更多，套路也更丰富。

崇尚进攻 除了上面提到的系统以外，《罪恶装备》中每个角色都有中段技属性并可追打的Dust。此外，《罪恶装备》中积蓄能量的方式也很特殊，除了出招以外，用Dash接近对手也能增加能量，而如果长时间消极不进攻的话，能量会被扣光。

系统平衡 《罪恶装备》的连续技越往后难度越高，同时威力也会越来越小，这就基本上杜绝了无限连。此外还有Burst、FD、直防、DAA等防御系统，可以避免一边倒局面的发生。

战法丰富 《罪恶装备》中角色间的性能、风格、打法的差异很大，笔者认为这是该系列最吸引人的地方。例如满天球阵的Venom、人畜合一的Eddie、各种凭依的Zappa等等，每个角色都有自己独特的一种风格。

全角色主要变更点

Chipp=Zanuff



现阶段评价：A

- 地面普通投后对手的倒地时间增加。
- →K，Counter时增加弹墙效果，75%修正。
- α Plus(↓↘→P后HS)发生变快，硬直减小。
- 地面版β Blade(→↓↘S)变为1段技，发生前完全无敌，自动追加跳跃属性。增加FRC，时机是判定结束后开始下落时。
- 冽掌(↓↘→S)Counter时增加浮空效果，空中命中时的不能受身时间增加。
- 增加D版毅式转移(↓↓D)，从对手背后上空出现
- P版毅式转移(↓↓P)，移动的距离和硬直减少，能够兜到对手后面。
- HS版毅式转移(↓↓HS)和D版毅式转移(↓↓D)增加FRC，时机是消失后再出现时。
- 空中挑衅(空中Start)指令改为空中↓↘→K，快速版和慢速版交替出现。

总评：该角色被全方面强化。尤其是升龙技地面版β Blade(→↓↘S)和毅式转移(↓↓任意键)，反压制能力和多择的迷惑性得到了大幅加强。

Potemkin



现阶段评价：B

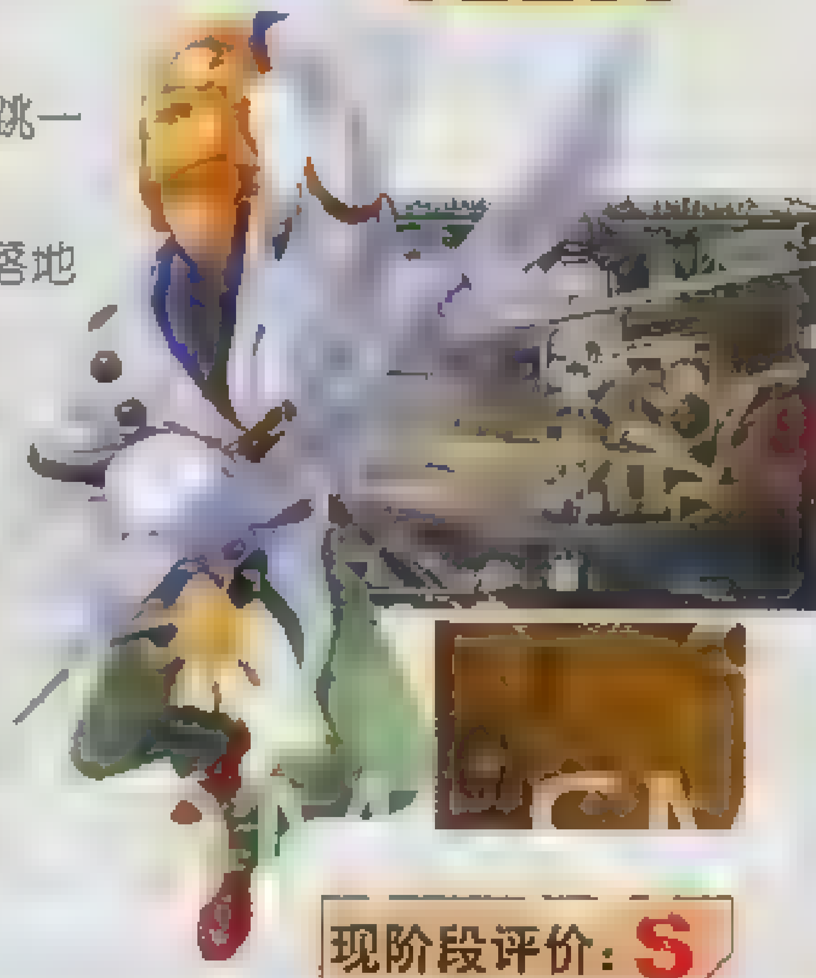
- 蹲S、Dust的硬直减少，远S的发生变慢，JP的发生变快。
- JK的攻击等级上升到Lv3。
- →P可以JC或取消必杀技。空中Counter时浮空高度增加。
- →K的摇晃效果和上半身无敌消失，GC路线更改，攻击等级上升到Lv5，修正由70%变为85%。
- 地面普通投不能受身，增加FRC，时机是对手飞过头后。
- JD的发生变快，下落速度上升，途中可拉←或→控制下落方向。
- F.D.B.(→↘↓↙←S)不能反弹觉醒必杀技。
- 增加新必杀技Judge Gauntlet(→↘↓↙←HS)，发生前可硬扛打击技。

总评：该角色的基本打法变化不大。Judge Gauntlet(→↘↓↙←HS)虽然强劲但是动作慢且破绽极大，使用时要慎重。→P的强化弥补了→K上半身无敌消失的损失，另外→K地面命中后由于摇晃效果消失不能跟Potemkin Buster(近身→↘↓↙←→P)，可改跟[蹲HS>Heat Knucle(→↓↘HS)]。

Faust

- RERERE之刺(←↙↓↘→K)对下方攻击判定强化，发生变快，命中后对手强制站姿，拉回(←↙↓↘→K命中后←)后除追加派生以外不能追击。
- RERERE之刺拉回(←↙↓↘→K命中后←)增加FRC，时机是将对手拉到最近时。
- RERERE之刺追加派生(←↙↓↘→K命中后依次输入[←>↓↘→P>↓↘→P>↓↘→P])中的最后一下↓↘→P在特定时机输入可令对手弹地，之后可追击。
- 会出来什么呢？(↓↘→P)和会、会、会出来什么呢？(↓↘→↓↘→P)增加小ROBO、小Potemkin、金币3种道具。效果分别是：小ROBO=移动速度比小Faust快；小Potemkin=可攻击对手三次；金币=一段时间不能使用会出来什么呢？。
- 枪点远心乱舞派生头槌(↓↘→S后P)成为中段技。
- 枪点远心乱舞派生花(↓↘→S后K)和派生后方移动(↓↘→←S后←←)起始有无敌时间。
- 枪点远心乱舞派生华(↓↘→S后S)命中时对手倒地，Counter时对手弹起高度增加。
- 枪点远心乱舞(↓↘→S)后输入↗可往前跳一小步。
- 空中Going My Way(空中↓↘→HS)在落地前可以行动。
- 从上面出来哟(↓↙←S)自动追加跳跃属性，增加FRC，时机是反弹后到达顶点时。
- 刺激的绝命拳(↓↘→↓↘→S)命中后按除D以外的键决定天使的位置。

总评：RERERE之刺(←↙↓↘→K)后虽然不能像以前那样打押普通技，但是特殊派生追加成功的话伤害更大。随着枪点远心乱舞(↓↙←S)后各种派生的强化增加了新的拉上打法。是前作强势角色中少数没有被削弱的一个。



现阶段评价：S

用语解释

(※1)低空Dash：在地面快速输入↗→或↖←。

(※2)修正："《罪恶装备》系列"中部分技(例如大多数角色的蹲P、蹲K等)带有修正，用带有修正的技作为连续技起始技的话之后的攻击力会降低。例如用75%修正的蹲K起始，则蹲K以后部分的实际攻击力将是原来的75%。

(※3)气绝值：每个技都设有气绝值，累积的气绝值达到上限角色就会晕厥。

关于"《罪恶装备》系列"的历史和详细系统介绍可到罪工研网站查询，罪工研每周举办上海《罪恶装备XX SLASH》公开对战录像

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



主持人 阿修罗

阿修罗的地狱传言

前一段时间因为工作需要连续画了好几天的画。事实证明，艺术类的作品绝对不可能像大学里面的工科作业那样随便加班加点一下就可以赶出来，一定要有充分的时间调整创作时的状态才行。当然，其实那项工作也只是简单的设计而已，并不能算是真正的"艺术品"。不过就算如此，阿修罗在这项工作上投入的精力也并不亚于写一篇三五万字的剧情小说，还真是颇耗费脑力呢！



南京・KAZUYA

不知道为什么，KAZUYA画的豪鬼总是特别有气势。不过这一次的可是"豪神"哦！



郑州・王翔

比较另类的原创作品。这个僵尸的身材似乎还是蛮不错的呢！

南京・KAZUYA

这张听耳机的吉斯反映了老大生活的另外一面。说起来，如同不死鸟一般的吉斯老大似乎已经很久没有大动作了……



成都・HUSKY

作为原创画稿来说还是不错的。不过仔细看来，人物的身体结构略有一些问题，今后需要注意哦！





广西・干冷烧猪

这幅图本来是一幅长卷，右边的机体本栏目之前就已经刊登过，就不再放出了。阿修罗还是那个意见，虽然画得很出色，但是作为机械来说过于精细了，少了一分粗犷的感觉。高达固然不错，魔神也是不容忽视的哦！

海口・果

很可爱的Loli椤，让人忍不住想要捏一把。（我不是怪叔叔哦！）



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

游戏动漫园

平安夜快乐——圣诞杂记

古往今来，圣诞节都是一个被和女孩生日、情人节相提并论的伟大日子。这个日子最初的意义在于有一个只活了33岁的木匠曾经出生在某个不知名的马棚里，而这一天就被称为圣诞，这一年被称为公元元年——后来有些穷人为了把手上的东西卖得好一点，就把这种日子的意义大肆渲染，成为女孩榨取男孩钱包和孩子勒索父母的最佳时段。好比现在大多数小孩子都知道圣诞老爷爷并不存在，但还是固执地在床头放下自己的长臭袜子，这个日子的传说意义已经不太重要了，重要的是它的现实意义。

暂且不说圣诞节对于我国游戏平面媒体的从业人员来说大概只等于加班这种悲惨的现状，就算是那些生活在漫画家笔下的同学们也未必都有一个好的圣诞夜晚，根据这些人的生活状态推断，他们的日子大概也就比小编这种生物好过一点点。正如当年金圣叹慨然点评我国古典名著，想起诸多关于圣诞，关于动漫，乃至于关于生活的话题，大伙也难免发出一声叹息……

栏目主持 卡伦 文 悠闲

那一天，总会想起的人……



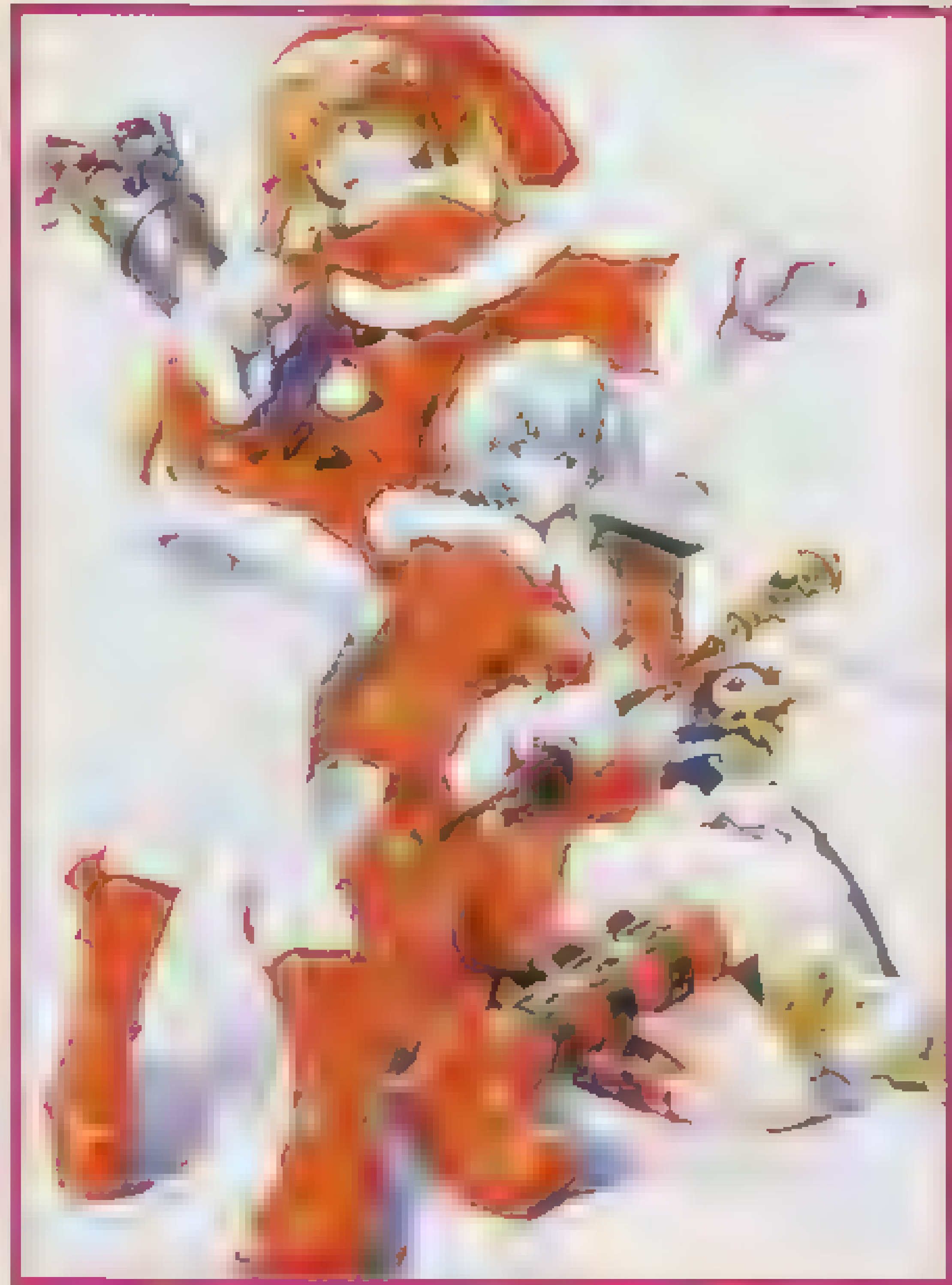
忘记是哪一年了，有人恭喜蛭田达也老师画出了一百期的泳装封面，当然言下之意就是说漫画中一个暑假的故事剧情在蛭田老师笔下已经过了两年之久，也算是小小地表示了真实时间居然没有漫画时间走得快的一种不满。对此我们可以根据《尤利西斯》其实只是发生在一天之内的事这种创作手法来理解。这种特例其实比较少，在这之外也只能想到某些偷换时空概念的作品，但是这些作品无一例外有着时空悖论的致命缺陷。

在这些熠熠生辉的伟大作品之中，曾经有一部作品深深打动了许多人，据说它出现假结局的时候还有孩子自杀……著名长篇系列漫画《机器猫》——哦对，现在官方译名应该叫《哆啦A梦》——这部作品中诞生了一个有史以来大概不是最弱也在最弱三甲之内的主角，他老人家一直赖在小学四年级不动地方，就是不升级不长大，于是很多人也跟着他老人家过了无数个圣诞节，甚至到后来有人发现光是一年一部的大长篇已经多到让人毛骨悚然……

现在想起来了吧？在这部伟大的作品里，野比康夫——或者叫野比太少爷度过了大概很多未来许多年都过不完的圣诞节，这种优良传统后来得以发挥并传承，送给了一些知名的后辈们，成为许多拖字诀动漫作品的闪光之处。

譬如在上世纪90年代后期开始播放的一部长达数百集的死人无数的系列动画里，某个着装巨没品味扎着红色蝴蝶结的小学生一边自称自己是江户川乱步和柯南道尔的继承人一边用蹩脚的手段帮助刑警们破案，仔细算起来也已经有十年以上的历史了。偏偏现实时间度过了十年之后，小学生还是小学生，尽管每次圣诞夜他都会打电话给自己远在天边近在眼前的女朋友说圣诞快乐和注意身体，他的时光却好像凝固在了小学，不再变化。因此很多人得出结论，这部名为《名侦探柯南》的长篇作品和《哆啦A梦》一样，采用了另外一种平行空间的时间计算方法。在那个空间里有圣诞，不过不是一年一次，而是一年十几次甚至几十次……

其实除了某些特别的长篇之外，日本动漫界的惯例是不在剧情里过多地表现圣诞这一西人的节日，但面对时刻改变的世界和越来越把圣诞节当回事的青少年们又不得不遵从商业惯例，只好顺应时代变化也在圣诞节表示自己对这个并非东方人需要纪念日子的重视。这些角色们除了在故事中继续受苦受难之外还要担当圣诞使者的重任——在一个关于一条狗，两个女人，一口井和一块勾玉的故事里，曾经度过的七八年岁月之中每到圣诞时分这些可怜孩子就要身穿圣诞服饰出来告诉大家快过年了，顺便不忘提醒诸位去看《犬夜叉》的剧场版。现在随便打开互联网搜索关于圣诞主题的海报和宣传画，一直以来屹立不动的典型就是它了。谁让犬夜叉本来就身穿红袍呢？这实在是太典型的圣诞服装了呀……



与犬夜叉有着同样悲惨命运的故事发生在一座名为“雏田庄”的女子宿舍内，这里的房客房东管理员反正只要是个人一到圣诞节就必然摆出各种姿势配合圣诞装供人瞻仰，其出现频率在某两年间甚至高于犬夜叉，当然我们都知道为何后来这些角色的曝光率小了，因为那个漫画完结了，作者去画一个女孩更多的超级后宫，而且还是哈里·波特味道的——《魔法老师》，诚意向大家推荐。

以上那些还不算是最悲惨的，最悲惨的人乃是一个当世不二的美男子，此人有着男女通吃的容貌，铁打的身体钢铸的胃，以及顺手牵羊的神速和无比坚定的意志——其实他也没有什么悲惨的，不过是要和一家吃不饱的弟弟妹妹们在一起过一个圣诞，同时心中寻思着如何搞定明天的午饭……可怜的贫穷贵公子山田太郎君，请节哀顺变……

至于另外一些角色，譬如平时冷冰冰的绫波，不仅在自己的育成计划里要扮演诸如女警黑社会小流氓等等角色，每到圣诞还要装出一副楚楚可怜的样子弄一身圣诞套装出来走秀，真是不容易。正如某广告所说：“每当我看见天边的绿洲……噢，应该是每当我看见天边的绿树，就会想起苦命的孩子们……”在圣诞这种阖家欢乐的日子里，谨向所有坚持在连载岗位上的朋友们致敬，不管他们是在打砸抢还是在为选择哪个MM而心烦，这个世界因为有了他们才变得如此热闹欢乐。





那一天，总会想起的事……

好了，在这样的日子里不能一味说可笑的话，毕竟这个世界上还有许多东西让人以感动的方式铭记，尤其是有了这么多故事的圣诞。

那一年的圣诞，在距离我们不远的岛国城市里有一位美丽的少女正要开始自己的梦想，在经历了近三年的时光之后，她从学校走到社会，从小女孩变成大女孩，从学生变成艺人，从一套泳装写真集的主角变成舞台剧的主演。

在女孩子的背后有一名少年一直默默注视着她的变化，沉默内向的少年和很多他这个年纪的男孩一样，没有什么优点，优柔寡断，勇气不足，却偏偏喜欢上了女孩。

这一喜欢就是三年，是现实生活中的三年，三个圣诞在男孩的进退不决之中度过。

恐怕很少有人还能记得这故事最初是怎么开始的吧？当男孩手持一本写真集发出惊叹的时候，这个故事注定的结局并未肯定在圣诞的时分，只有当所有人陪着这两个相恋却懵懂的孩子慢慢成熟之后，在一场大雪里，众人看见了久违的幸福，也看见了久违的眼泪。

如果有人要给圣诞下一个简单的定义，难道"幸福"两个字不足以囊括吗？

在历经了一百五十回的坎坷经历之后，桂正和的《I''S》终于以一个比较让人欣慰的结局收场，在那样一个大雪纷飞的圣诞里，所有人都能感觉到雪花飘舞之间流动的点点温暖。在圣诞的时候如果能想起这样的事，无疑是让人非常开心的，毕竟我们还有希望，还有爱。

同样的故事，在《I''S》之前的《电影少女》里也演绎过一次。

在历史的长河之中，或者说是在ACG的历史长河中，围绕着圣诞给人留下深刻印象的往往是事而不是人。纵使我们通过许多CG图片记得了美女身穿圣诞服装的形象，那些发生在圣诞这样一个伟大浪漫夜晚的种种往事才是让人刻骨铭心的宝物。

这样的夜晚你能想到什么？

学院祭的演剧部女生？联欢之后带着醉酒的姑娘回家？无意间坐在了心仪女孩的身边？因为自己的可笑看到了她的笑脸？

这样的夜晚既然能生出改变世界的伟人，也就一定可以发生很多奇迹。

奇迹发生在青山刚昌的圣诞动画短片集里，失恋青年原佳佑因为高速行车撞了人，莫名其妙地跟对方换了电话卡。在这之后原佳佑用自己手中的电话卡给女友打电话，却听到了让他输入某些号码的提示。原佳佑胡乱输入了号码之后就昏迷了，醒来之后发现自己身在一个豪华医院里，并且几乎有了心想事成的本事……原佳佑并不知道自己其实拿了控制地球周边攻击卫星的IC卡，并且输入了攻击地球的指令，24小时之后地球就会毁灭……他只知道自己似乎失去了一段时间的记忆，而卫星的拥有者们为了让原佳佑恢复记忆，不得不扮演圣诞老人的角色，满足他每一个愿望。



并不知情的原佳佑于是突发奇想想要见大明星安齐明日香，结果他就真的见到大明星出现在自己的病房里。在这世界即将毁灭的24小时里，平凡的青年和明星无拘无束地交谈着，而所有知情者也都因为世界只剩下一天尽情欢乐，似乎所有人都在这一天里领悟到了什么……

在最后的时刻里，原佳佑终于明白了一切，在安齐明日香的呼唤下，佳佑终于想起了密码，阻止了世界毁灭。

圣诞之夜，佳佑拿起一张属于自己的电话卡，轻轻拨通了安齐明日香家里的电话……

同样在圣诞，二十多年前一个叫五代的重考青年为了送一份礼物给美丽的宿舍管理人响子小姐而犹豫了一整天，这种情景不能让人想起来当年美国轻喜剧《克拉姆的一家》中那个腼腆但坚强的男孩。

《相聚一刻》中的五代正是许多人的缩影，不管在什么时代，因为种种问题使得自身的想法和行动发生困扰的事都会发生在身边。五代在圣诞之夜的礼物差点没有送掉的桥段在《相聚一刻》里显得如此平常，乃至于很多人都忽略了现实生活中并不是人人都有这种好运能鬼使神差地把礼物顺利送出去，更多的人徘徊在犹豫和勇气的门前止步不前。当然也有人违反了这个定律，在圣诞夜做出了许多英雄行径，比如一部叫《樱通信》的作品……如果读者有低于十八周岁者，请自行跳过刚才那一行……

对于另外一些人来说，圣诞节未必就是幸福美满的男男女女凑在一起，皆因这个世界上总有一种叫做"凶杀案"的东西萦绕在一些职业为侦探或业余侦探的人身边。譬如一个叫金田一一的人……这人命犯天煞孤星，不管走到哪里都会出现超过三条人命，其恐怖强度已经远远超过了禽流感。在少年金田一的心中，圣诞节永远跟诸如"圣诞老人杀人事件"之类的愉快回忆挂钩。

在这方面的经历不比金田一差的另外一人就是被人扣了妄图毁灭世界这种大帽子的远藤贤治，在号称世界末日的那几天，从圣诞到大年夜，他经历了人生之中最为复杂痛苦的一段经历，在一个挥别昔日迎来新年的日子里体验背叛和悲伤，这种痛苦并不是人人都能承受的……

这种圣诞，不记得反倒好一些……







总有一天会回到这里

与动不动就要在圣诞前夕经历一番折磨的动漫主人公相比，读者是幸福的也是幸运的，毕竟所有发生过的这一切都仅仅是为了取悦读者，动漫故事中的种种圣诞所表达的本意和其他阅读没有什么区别——都是为了体验不同的感受，寻找和自己合拍的感觉。在圣诞节这样的日子里，会有商家主办动漫嘉年华，会有电视播出圣诞特别节目，会有各种杂志推出不同的专题来配合这个时令……亲爱的读者们在经历了种种动漫中缔造的圣诞感觉之后，是否想过回到现实生活中来，让自己的圣诞变得更美呢？



看过许多书，走过许多路，最后总有一天还是会回到这里。

不管这一天站在什么地方，祝你平安夜快乐。



胜负师：气温说降就降，小胜颤抖着提醒各位，注意保暖啊！本期自由谈的话题有两个，一个是X360，灵麒枫玩友发表了自己对于次世代动态的一些看法，从文中可以看出他对此还是比较关注的，而白光则是从自身角度去表达"慢半拍玩家"的无奈与自得其乐；另一个话题是武大的EZ，我们通过读者反馈，收集了不少玩家对于武大进军游戏机市场的意见和看法，借此机会刊登其中一部分。今后对于热点话题，我们会经常进行一些玩家观点的征集，希望各位也能积极参与。

（自由谈投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

混沌世界的纲领

文 灵麒枫

X360终于发售了，财大气粗的微软打响了次世代主机大战的第一枪，他们用每年亏损10亿美元的代价换来了Xbox榜眼的位置，正如比尔·大门所说，他们在这个未知领域的第一次玩得不错，所以得到了再玩一次的机会(几十亿美元一个币…………神啊，这个世界是不真实的T_T)作为微软进军游戏业的跳板，Xbox漂亮地完成了它的任务。现在，X360气势汹汹地杀了过来，准备继承老哥的遗志(Xbox：遗志%￥#我还没死啊！)将微软的野心向游戏业继续拓展。

不知道有多少人还记得，1995年8月23号，狂热的人们为了提早目睹WINDOW95的芳容，在各个商店门前都排起了长队。那一天，那一幕，宣布了微软在软件业垄断地位的开始。10年后的今天，同样的情景又一次出现了。不过，这次大家抢购的对象变成了X360，这是否预示着微软在游戏业垄断的开始？无人知晓。

当人们讨论这次的主机大战第一个败下来的是否还是老任时，我却不禁为索尼捏一把冷汗。确实，论主机性能"革命"和其他两台机器无法相比。但是精明的任天堂高层这次确实走了一步妙棋，既然自己没有财力与其他两家公司竞争，那么不如避其锋芒，把消费群锁定在LIGHT USER以及尚未开发的潜力用户群中。这样不仅规避了自身硬件条件不足的硬伤，而且还把自身的优势充分发挥了出来。毕竟提起任天堂，人们首先想到的是那个大胡子水管工，是皮卡丘，而不是一个扛着火箭筒的肌肉男。(-_-b)这就是任天堂的优势，因为对LIGHT USER来说，简单、清新才是王道！他们是绝没有时间去钻研那些硬派动作游戏或者去了解RPG那庞大的世界观的，正如当年入侵美国市场的本田摩托车就是以轻便、便宜的形象出场，从而在那个"哈雷时代"分一杯羹一样，这种类似四两拨千斤的战略手段让老任有了充分的时间休生养息以便东山再起。

但是索尼却没有办法这么做！作为世界销量第一的主机的生产厂商，他有着与微软同样的消费群体，这也就意味着他必须正面迎接来势汹汹的微软，面对微软这个相当于世界银行的怪物。任何竞争对手都会感到前所未有的压力，索尼也不例外。从PS3那高得离谱的硬件配置来看，索尼不愿自己赚钱的市场被微软轻易抢走，但是过高的配置是一把双刃剑，高性能的配置不会在主机大战的后期被硬件条件拖了后腿，也更容易在发售前吸引更多玩家的眼球，毕竟在这个浮夸的时代，把硬件配置放在第一位考虑的玩家不在少数。(别打啦，我承认我也是……)但同样，高配置就意味着高定价，过高的价格会吓跑相当大的一部分玩家(6000块一台主机你买不买？)很显然索尼不想把自己的客户吓跑，那么惟一的办法只有等主机的零件造价下降了，这就意味着上市时间的延后，或者索尼可以学微软当初卖Xbox那样以每台亏损将近125美元(1000多人民币啊，有钱人就是不一样……)的价格来抢占市场。但是很显然，索尼的钱包还没有富裕到那个程度，于是他们就只能看着X360的抢先上市并一寸一寸地掠夺自己的市场。



到2006年12月，微软预计新主机销量将会达到1000万台，更重要的是那个时候X360将会有相当强大的软件阵容。而这个时候，PS3的美版与欧版才刚刚推出，相信到时候迎接他的将是微软大幅降价的"热烈欢迎"。即使真的出现了这种情况，PS3也可以凭借《FF》、《DQ》等大作坐稳亚洲市场，与凭借《HALO》和EA游戏等掌握欧美市场的X360展开一场激烈的攻防战，但是PS3的开发环境与搞软件起家的微软还是存在差距的。高昂的开发费用和微软屡试不爽的银弹攻势使SE为首的一批白金级厂商开始动摇。不论《FF》或者《DQ》的新作是否会出现在X360上，光是《FF XI》的移植就足以让索尼头疼一阵了。X360的网络功能以及次时代主机上的MMORPG，听起来都那么有吸引力。并且《FF XI》在PS2上积累了足够的人气，无疑那些PS2版的玩家也想看看次世代主机网络的表现力会是什么样子的。(不仅省了广告费，还挖人家墙角，做人要厚道啊！)

想当年，克劳德一剑砍死了世嘉顺带搞残了任天堂，如今以SE为首的日本厂商倒戈，虽然不会让PS3落个全线溃败的境地，但是X360却可以凭借它们的护航顺利在亚洲站稳脚跟，亚洲市场一旦被侵占，对于索尼来说无异于后院起火。而PS3在北美的发售是否顺利真的很难说，因为东西方文化的差异再加上微软在本土作战有主场之利，对索尼来说都是相当麻烦的。

当然，索尼也有很多自己独有的优势，不过相信诸位玩家知道得肯定要比我更清楚，也就不在这儿班门弄斧了。总之物竞天择，有竞争才有发展，无论这场战争的结果如何，最后受益的都是我们玩家。让我们高呼："让次世代的暴风雨来得更猛烈些吧！"

慢半拍

文 白光

时光嗖嗖地流逝，转职成大学生已经三个月了。在这满眼都充斥着X360绿色旋涡的时代，握着MD的手柄，凝视屏幕上《梦模2》的画面，心里有种说不出的酸涩。

宿舍里这台MD是舍友攒银子买的，也是小人我18年来入手的第一台TV GAME主机。曾经痛恨上帝，为什么让我生在一个封建的家庭却又给了我一颗热爱游戏的心，让我的游戏路覆满荆棘……

在我父母眼中，游戏就是洪水猛兽，万恶之源，十恶不赦的"电子海洛因"。他们分不清TV GAME和网游，凡与游戏沾边一概通杀，从小到大我连一台FC也不曾拥有……我也多次尝试和他们语重心长地交涉，但却都死于他们的"一闪"之下……初三毕业时，我以优异的成绩骗取父母的信任，赢得了属于自己的电脑，正是这台PC建起了我和TV GAME的契机。



一时间让我眼花缭乱的模拟器和ROM涌进我的生活，就这样在别人享受着PS2的绚烂画质时，我以慢半拍的节奏贪婪吮吸着昔日的经典。在无聊的高中生活中，游戏带给我的震撼就更显得深刻。至今想起《女神侧身像》和"《传说》系列"的战斗系统都能感受到当初的热血沸腾！高中是我对游戏最疯狂的时期，阅读UCG更是让我收益匪浅。跟汉化组的接触让我知道游戏界还有这样一群无私的英雄！天才程序员李可文、刘劳的翻译冰夜水影，还有年轻有为的美工皮皮……(编注：李可文、冰夜水影及皮皮均英年早逝。)在那时我就确定了自己的理想，要做美工！要进汉化组！直到现在也不曾放弃。

当我面临高考的时候才真正意识到游戏对我成绩的影响是相当大的，考前100天我放弃了心爱的游戏。经过那痛苦的百日努力我终于通过了向大学生转职的试炼！耐不住寂寞的我唆使舍友一起买了这台MD，虽然卡带少得可怜，但它确实给我们带来了最简单的快乐。

前不久一校友见我在看UCG就凑过来攀谈——

"你打过什么PS2游戏？"

"我啊，我没有屁兔，所以也基本没玩过屁兔上的游戏，只是看杂志过干瘾。"

"光说不练，你算哪门子玩家啊？"

"．　"

我无言以对。的确，"玩"家强调的应该是"玩"啊！像我这种不玩的"玩家"也为这个问题郁闷过，但现在想起来"真·玩家"、"骨灰级玩家"这些称号又有什么作用呢？现实就是现实，又不是在《传说》的世界里，有个称号就能给你提升属性。我们重视的应该是自己对游戏的那种热情。不论游戏的操作再繁琐，世界观再庞大，它带给我们的都应该是最简单朴实的快乐。我曾为《FF Ⅶ》的凄美感动，我曾为《黄金太阳》的谜题抓狂，我曾为《牧场物语》里的牛羊们担心……有这一切就足够了！因为我从游戏中获得的远远比一个"玩家"的称号来得实在。

发这些牢骚时正值X360的发售日，而我依然以慢半拍的脚步向PS2努力着。在此向所有和我一样不能"与时俱进"的同志们表示鼓励。即使我们依然只能重温昨日的经典，即使次世代对于我们依然望尘莫及，只要你我的心中还充满着对游戏的热情，那我们就是当之无愧的"游戏人"！

读者有话说——玩家对于盛大EZ的看法

整理 D·S

在UCG的第139期和第140期，我们对"盛大全面进军游戏机市场，并公布其EZ系列产品"进行了较为深入的报道和分析，在广大读者当中引起了普遍反响。因此我们也在互动信箱栏目中向读者征集对于盛大本次大动作的一些看法，受到了不少读者的积极响应。不过大家对此事的看法不一，以下便汇总了其中一些比较具有代表性的意见。不管怎么说，盛大此举毕竟是中国游戏产业中的一件大事，值得我们去关注其进一步的发展。

西安 [illegible] 总体上说，中国能产生盛大这样成熟且向多媒体娱乐化方向发展的公司，这充分证明中国已经是游戏产业的巨大消费者，因此盛大的EZ平台是有一定的运作空间和基础的。但是就中国游戏市场的现状看来，我认为其可行性并不是很大。首先，就EZ Station而言，其游戏功能可说与PC相关架构基本相同，而中国当代玩游戏的人群中大多数都有PC，玩家们是否会为与PC功能相同甚至还不及PC的娱乐产品而再次打开荷包呢？更何况EZ Station售价竟高达6850元，PS3与Xbox360之和也不及其价格，并且EZ Station的功能远不及二者，因此我认为盛大想通过EZ Station完成多媒体娱乐任务的可能性不大。不过，作为中国玩家，我相信盛大能够像"传奇"一样通过打拼闯出自己的一片天！

西安 [illegible] 虽然EZ不是我国第一台自主研发的游戏主机，但我敢说，EZ绝对是我国游戏史上第一台革命性的主机。如果说《DQ》、《FF》是日本国民游戏，那么称网游为中国的国民游戏则一点不为过。虽然网游有着不少弊病(如挂机、诈骗等)，但它作为一个新事物却具有着强大的生命力。作为一位老玩家，我真的希望EZ能够成功，希望EZ成为盛大第二个"传奇"！





cwzykf1 对于我们家用机玩家吸引力很有限，对于网络玩家应该有一定吸引力，可是大多人也和我们一样都是没钱的主啊！此外，EZ对于高收入家庭也不太有前景，他们的娱乐方式很多，如果不觉得这是很前卫的东西，对他们的吸引力也是有限。还有，我觉得盛大的营销手段和工业设计都比不上SONY，有赚钱的基础不代表就能赚钱。所以我对此并不看好。

jiangsuxiexie 本人是首先从网上看到这一则消息的，给我的第一感觉是吃惊和匪夷所思——难道我们国内玩家终于在次时代迎来了自己的春天，将会拥有自己的主机？粗略地浏览了一下新闻内容之后随即心灰意冷，原来就是一台把网络游戏放到客厅玩的东东。再看看价格：6850元！开玩笑吧？这6850元应该能第一时间入手Xbox360或者是PS3了吧？就算是网游的玩家，这钱也够大大提升一下自己的电脑配置或者干脆买一台新的中高档机器了！

虽然我从来不玩网络游戏，但是不得不承认盛大的成功是中国互联网游戏产业发展的一个奇迹与契机，但是这个奇迹是以牺牲网络游戏声誉为代价而换来的，看看现在关于网络游戏的铺天盖地的负面新闻就可见一斑。现在玩网络游戏的主要人群是在校的学生，而这其中得到父母支持的可以说是凤毛麟角。而要这些人再花几千块钱去买盛大的新主机我想是不现实的。

最后我想说的是：奇迹不是每天都会发生的——或者说根本就没有真正意义上的奇迹。成功是实力与运气的产物，就让时间来说明一切。

李祺安 对于盛大，我对EZ Mini是支持的，但网络方面令人担心。而另外的那个EZ Station，这个东西我只能理解为盛大是卖给国外的，难道他这个东西真的值这个价？也不是让他像某厂那样亏大本来卖，只是他不要狮子开大口罢了。网上很多人都说我们不支持国货，但说真的，我根本没这个想法，只是觉得他没根据国情来办事罢了。

赵文[illegible] 我认为"EZ系列"是一个不符合国情的主机系列，先谈谈EZ Station，抛开昂贵的价格与它的性能难以达成平衡不说，仅是它那酷像DVD播放机的外形也难以令现在追求时尚的数码人所接受。陈老总解释道EZ Station是"将娱乐从书房搬到客厅"，我觉得很可笑，为什么我就不能把电脑搬到客厅(SONY不是有一款HT系列可以充当电视的电脑显示器吗)，而偏要选择EZ Station？

"EZ系列"中感觉比较像样的也就只有EZ Mini了，因为它的造型还算得上时尚，再说既然现在MP4播放器能有市场，那么这样一台集电影播放、游戏、上网于一身的EZ Mini相对于它的兄弟来说被市场看好是必然的，另外我认为它与PSP、NDS相比并不是完全没有优势的，其优势在于它能与国内的无线通信公司合作实现广泛的联网功能，而我相信，PSP和NDS在这一方面应该是无法实现的了。再说，PSP和NDS与它根本算不上是直接的对手，我认为它应该是属于全新概念的产品，与PSP、NDS几乎不在同一个领域上。接下来要考虑的就是一些技术问题和价格问题，如果真能实现如同构想的那样，能利用无线通讯技术联网，并且价格适当的话，那么还是值得消费者考虑并选择的。

总的来说，"EZ系列"毕竟是反映了我国的IT企业在高科技数码产品上已经开始尝试脱离国外提出的产品概念，进而研发属于自己知识产权的新产品的发展趋势，迈出了我国在高新技术产品研发上的重要一步。

a_foe 老实说，因为那个很出名的某网游涉嫌侵权事件，我对盛大较为反感。但是，就算他们纯粹是以赢利为目的，就算其水准不值得恭维，但其敢于踏出这一步的勇气令人佩服。眼下比较担忧的是：胆与识应该是不可分割的。目前来看，盛大的"识"似乎还有所欠缺，希望能走远些吧。

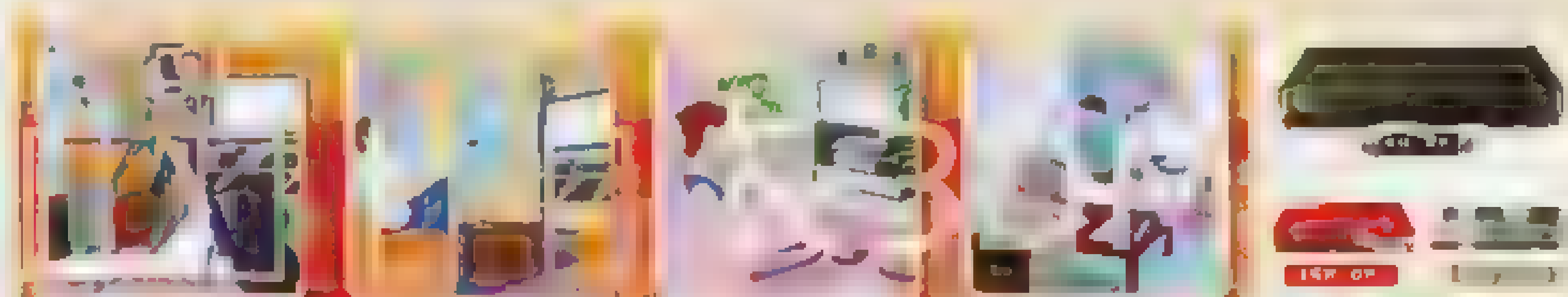
胡泽彬 对于盛大要发售的新主机EZ，大家都很期待，算是第一个吃螃蟹的人。很想知道我国目前在主机的研制上和美国、日本还差多远。不过最担心的是第三方软件的提供和游戏的创新性，我认为最大的问题就在这，它是其能否在国内的游戏市场上生存的关键！

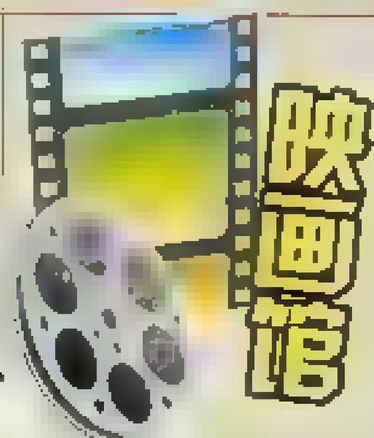
秋秋 我先前还以为EZ主机走的是家用机路线，依靠游戏软件来推广，和PS2、Xbox、NGC一个路子。现在才明白陈天桥的野望不仅如此：他希望把EZ打造成如电视机般普及千家万户的基本娱乐工具！

不得不佩服他的野心和创意，这是多少人想做而没做到的事啊！

但野心归野心，创意归创意，真正实行起来难度之大绝不是盛大能想象和克服的。先不说EZ Station高达6850的价格有多少人能承受得起，首先习惯的力量是很难马上改变的，要大家掏出大笔银子在电脑外再添置一台互动娱乐媒体，以中国消费者的经济能力和消费习惯来看不太现实。

况且，在未来的广告宣传、网络服务、产品配套、普及推广及国家政策等方面还有太多不可预知的因素，个人觉得EZ Station前景并不美妙，倒是EZ Mini可能还有其发展的空间，可以利用盛大在网络游戏方面的经验和规模大力发展掌上网络游戏。但它的对手PSP和NDS如果能顺利进入中国市场，那面对EZ Mini的将是残酷的生存问题。





为游戏玩家推荐电影佳作
拳霸与冬荫功

胜负师 E-mail: game3@ucg.com.cn

可能有很多玩家和胜负师一样喜欢ACT或FTG，因此会对动作片、功夫片情有独钟。映画馆既然由胜负师主持，怎么能不和大家聊聊自己喜欢的动作电影呢？小胜看过的动作片不少，不过值得向广大玩家大力推荐的影片其实并不算多。前不久看了被很多人称为《拳霸2》的“ACT巨作”《冬荫功》，于是又将《拳霸》温习了一番，发觉这两部个人十分喜欢的片子颇有谈资，那映画馆第二回就来说说已然崛起的泰国功夫片吧。

拳霸托尼·贾 一鸣惊人的泰国成龙

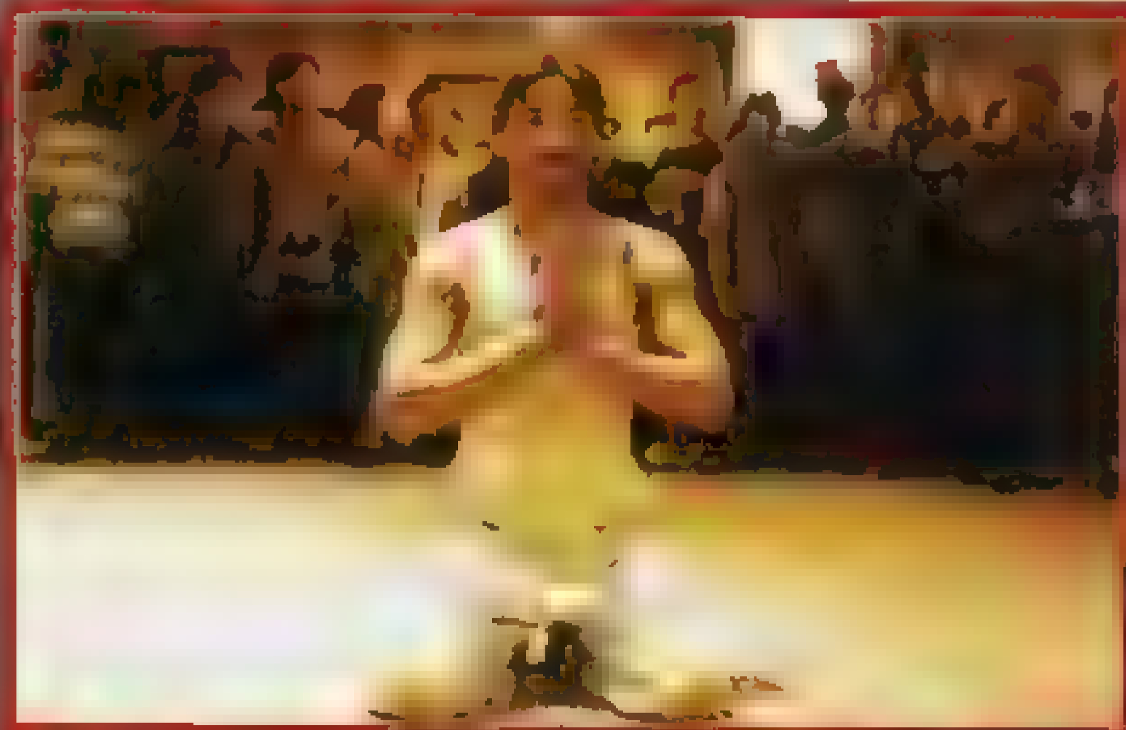
2004年，在《拳霸》公映之前，几乎没有人知道托尼·贾这个名字。现如今，年轻的托尼·贾已是名动亚欧美的国际级动作巨星了。

托尼·贾本名柏朗依林，出生在泰国的平常百姓家，自小受李小龙、成龙等香港功夫明星的影响，一心想成为一名优秀的动作片演员。于是他从10岁起便师从泰国著名动作演员伯拉利提加——也就是后来《拳霸》的武术指导——进行艰苦的泰拳训练。大学时期的托尼·贾主修体育，学习了跆拳道、泰拳、棍法及剑法等各种功夫，并担任一些替身演员的工作。

凭借长时间近乎残酷的训练，托尼练就了一身好功夫，其爆发力、弹跳力、柔韧性都极为罕见。他可以在没有任何保护的情况下，从四层楼的高度一跃而下，可以连翻几十个筋斗，可以轻松跃过一辆小轿车，可以连做两个横向旋转360度的飞踢……

当他自认为能凭自己的身手闯天下的时候，恰逢自己的偶像成龙在曼谷拍摄《飞龙再生》。初生牛犊的托尼拿着自拍的展示其身手的录影带去片场找导演，说自己十分仰慕成龙，希望能够在片中随便演个龙套角色。导演看过影带后惊讶不已，并劝他回去，因为在成龙影片中出现，他只可能成为一个没有台词、没有几个镜头就被主角打翻在地的“恶棍甲”，只有自立门户才不至于浪费好身手。事实证明这位导演的确颇具慧眼。





▲[illegible]



▲[illegible]

说到导演，《拳霸》的导演巴猜平桥也是一个高人，他居然可以花费4年时间、动用了在泰国创纪录的投资(超过1亿人民币)来拍摄一部在当时泰国电影界并不算是主流的动作片，有如此魄力的确非等闲之辈。事实上，因为托尼的劲道过猛，导演怕与之对打的特技演员受伤，命令小贾回去再练两年。练什么？练假打！也就是看上去用足全力的攻击，其实是点到为止。托尼·贾因此又闭关修练了两年，这才出山，完成了泰国电影史上里程碑式的影片《拳霸》。

《拳霸》仅在泰国就取得了800多万美元的票房，是泰国当年电影票房的冠军！在香港上映时，更是以8天613万港币的票房击败同期上档的《史瑞克2》、《冷山》等美国大片。在北美地区，《拳霸》同样受到了影迷的追捧，取得460万美元的票房，评论界也给予其极高的评价。影片在参加法国杜维尔亚洲电影节时，受到了大导演吕克·贝松毫无掩饰的赞赏，他大力推荐该片，并通过自己的公司购入了《拳霸》的法国发行权，影片也众望所归，夺得该电影节“最佳亚洲动作/剧情电影”大奖。

这里头还有个小花絮，就是以特立独行的暴力影片闻名于世的日本导演北野武，在《拳霸》中客串了黑市拳场里的一个烟贩子，他只有一句台词：“好久没看到这么好的功夫了！”这样的台词出自这样的导演之口，可以说是对托尼·贾极大的肯定。有两位国际级大导演保驾，小贾自是一鸣惊人。

之后《拳霸》原班人马又投入到新片，也就是近期人气冲天的《冬荫功》的拍摄中，托尼·贾再次闭关，研究新动作，以回报对他寄予厚望的广大影迷。影片8月在香港上映时再次横扫票房，而成立不久的韦恩斯坦公司已经买下《冬荫功》在美国、北欧、澳洲、新西兰和南非等地的发行权。该片超越《拳霸》全球1500万美元的票房成绩应该不成问题。而事实上，托尼在《冬荫功》中的表现也无愧于“拳霸”盛名，其中极具创意的动作场面又一次为观众带来了一份赏心悦目、震撼爽快的视觉大餐。

这位“泰国成龙”究竟还能给动作迷们多少惊喜？希望他的下一部影片能给我们满意的答案。

硬桥硬马真功夫 侃侃小贾的动作戏

国外评论界认为：“托尼·贾在影片中的动作难度已远远超过成龙，是李小龙当之无愧的现代接班人，其来去如风的腿法及惊人的弹跳力实在是难得一见……”这些溢美之辞并非全都言过其实，(个人认为把小贾与李小龙的成就相比还是有点过了)就动作场面与动作设计来说，《拳霸》与《冬荫功》的确有着过人之处。

托尼年幼时受成龙电影的影响很深，但那时的他并不知道很多动作片中的高难度动作都是使用电脑特技、替身或是吊威(吊钢丝)来完成的。所以托尼所主演的动作片，均以“无特技、无替身、无钢丝”作为最大的卖点，小贾的“三无”影片也以其拳拳到肉、脚脚穿心的硬派功夫，以及高难度、高风险的超酷动作征服了大批观众。从《拳霸》类似“采青”的开场秀，特技演员直挺挺地从数米高的大树上摔得“五体投地”以及小贾如人猿泰山般在树上闪转腾挪开始，就已经让这“三无精神”有了明晰的体现。

《拳霸》的动作大戏有六场，其中“街道追逐战”最令人惊艳！一连跃过几个一人高的障碍、一个筋头翻过滚烫的油锅、从两块间隔不到40厘米的玻璃中玩侧空翻、如猎豹般从狭小的铁丝圈中穿梭而过、踩着人的脑袋突出十几个打手的包围、不借助双手连续跳过两辆小汽车、以一字马滑行穿过古普车底……这些匪夷所思的动作着实让人目瞪口呆，而那个仅蹬墙两次便翻过3米高的铁丝网的动作与年轻时代的成龙极为神似。

在“黑市拳大乱斗”中，小贾表明自己不但有敏捷的身手，还有一身精湛的泰拳功夫。这场戏可谓精心设计，主角分别与三种不同风格的对手单挑，以令人眼花缭乱的肘技、膝技、腿技充分展示了泰拳刚猛凶悍又极富观赏性的独特魅力，其动作之凌厉、节奏之爽快、气氛之紧张，足以令观众血脉贲张。最后小贾将那个中BOSS级别的“狂战士”从三楼窗户扔下再用飞膝来了个“空中COMBO终结技”，更是点睛之笔。有这两场惊心动魄的武戏做铺垫，似



▲托尼·贾的动作[illegible]

乎已经注定了年轻的托尼·贾日后星途坦荡。

《拳霸》的后几场打戏虽说精彩，但都被上面说的两场比下去了，包括最终BOSS战也只是证明小贾"什么刀枪棍棒他都耍得有模有样"罢了。倒是大决战前夕，小贾与持枪的小喽罗周旋时的一招"火焰脚"（在双脚着火的情况下使出凌空飞踢）令人印象深刻。

再来说说《冬荫功》中的动作戏，怎么这么巧，也是六场。从第一场"大闹公馆"中小贾以一记飞膝热身出场开始，动作场面便高潮迭起。不过很明显，该片动作戏的侧重点与《拳霸》有一定区别，而且在大场面上做了文章。比如在悉尼的第一场杂兵战中，就将极限运动融入其中，更加突显小贾的灵活机敏，我们可以在其中看到很多成龙电影巅峰时期的影子。另外，这场打戏前，小贾有一个反身飞踢，击碎近3米高的路灯的镜头，也从一个侧面体现了《冬荫功》走的是动作创意路线。

而本片动作戏中最大的创举无疑是那场餐馆大战，主角从1楼打到4楼，如清版过关似地打倒了三十来号杂兵，而这个全长4分钟的过程从头至尾却只用了一个镜头。这样的镜头不光需要演员有过人的体力、记忆力，对导演、摄影以及各部门工作人员的配合调度都提出了极高的要求。据说这个镜头经过数十次彩排，并拍摄了5次才令导演满意，其整体难度绝不低于小贾个人那些"请勿模仿"的危险动作。

可能上过LEVELUP的朋友已经知道，《冬荫功》中胜负师最喜欢的一场动作戏其实是"泰拳VS卡波卫勒"，这与自己所钟爱的《铁拳》有关。在佛堂这个场景中其实还有一场兵器战和一场与酷似《铁拳》中马杜克的"巨人TK"的大战，前者实在没什么亮点，而后者的重头戏还在后面的"象骨大战"上，所以与卡

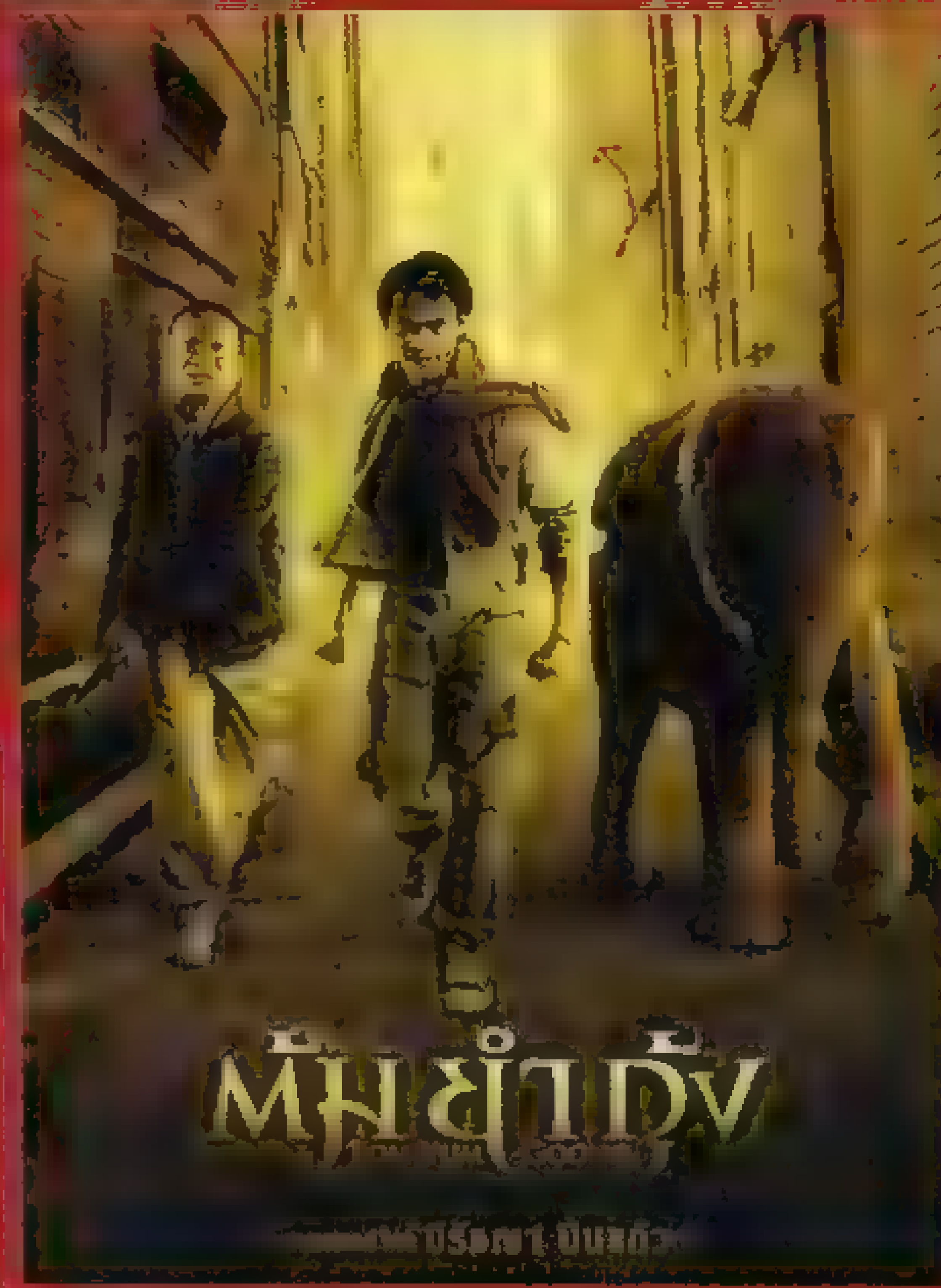


▲这是《拳霸》中的一场追逐戏，打得相当精彩

波卫勒的对决依然是佛堂之战的主轴。卡波卫勒虽然是一种"武道"，但更多的时候它还是被人当做一种"舞蹈"，格斗游戏中大家对卡波卫勒可能并不陌生，（最具神韵的当然是《铁拳》中的艾迪）但在影视作品中此术用于实战却很罕见。而在这一场不同武术间的对抗中，我们可以看到卡波卫勒极具观赏性的华丽动作，尽情地戏弄对手却又暗藏杀机，给人以极大的视觉快感。而最后托尼·贾将对手击溃的那几招飞腿，又令我想起李连杰的巅峰之作《精武英雄》来，所以对这一段更是推崇。

接下来当然要提及观者无不津津乐道的"百人折"，《拳霸》中频繁出现的膝肘技在这场戏中被五花八门的关节技所替代，45次将杂兵各个关节折断，却没有一次的动作是重复的，相信这足可成为电影史上的一项纪录。我可以毫不夸张地说，虽然这场打戏里基本没出血，也没人死亡，但依然是我所见过的最残忍的格斗镜头，《杀死比尔》的百人斩与之相比就像是在过家家。

动作戏中除了小贾的出现表现外，比较难得的



还有这两部戏的整体制做班底也有着上佳的表现，那就是《拳霸》中的"观光三轮追逐战"和《冬荫功》中的"摩托艇追逐战"。这种交通工具竞速加爆炸的动作戏在好莱坞影片中已经拍得俗到不能再俗，滥到不能再滥，可泰国特技人居然能够拍出新意，且拍得紧凑精彩，的确让人刮目相看！

说了这么多，真觉得自己有点儿纸上谈兵了，其中的精髓非得亲眼看了才能品味。这两部片子几乎是碟店必备，极易搜得。啥都不说了，您就找几个小时空闲，睁大眼睛瞧吧！

硬伤死穴瓶颈 托尼·贾的未来之路



▲这位"泰拳小超人"究竟还能走多远

注意，以下皆为个人言论，并不代表本刊立场，小贾的FANS有什么不爽尽管冲着我来吧，呵呵！

在《拳霸》之前，说到泰国电影，大多数人的印象是情色片与恐怖片齐飞，泰国电影很难得到国际上的认可和商业上的成功。而托尼主演的这两部动作片能够异军突起，取得泰国电影界突破性的成绩，其实是能人所不能的小贾的成功，是兢兢业业、玩命演出的泰国特技人的成功，而不是影片本身的成功！因为从目前来看，这两部片子有着同样的硬伤和死穴，那就是情节与表演。

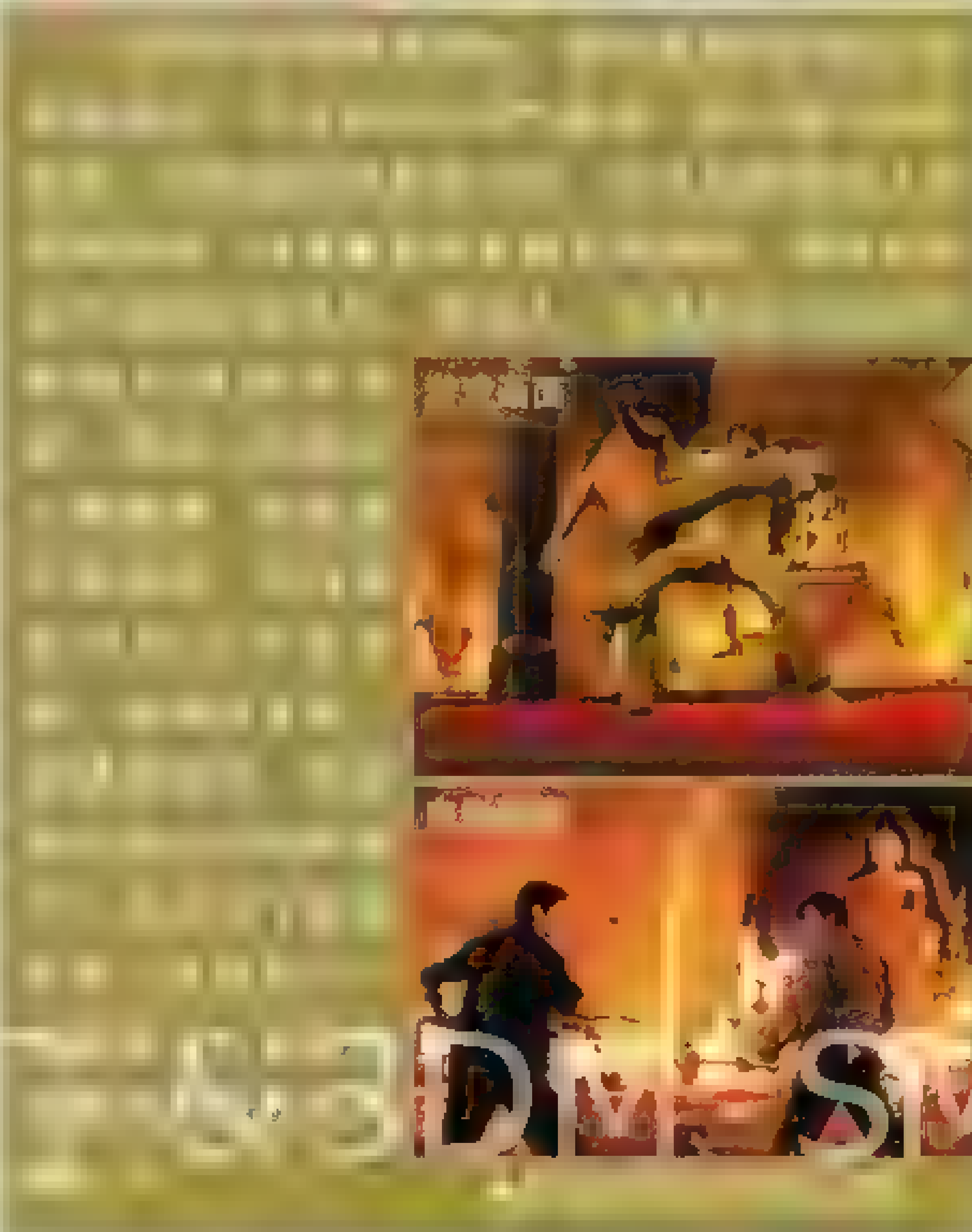
《拳霸》的故事主线是寻佛，《冬荫功》的故事主线是寻象，佛与大象都是泰国的象征，甚至"冬荫功"这个影片中最终BOSS玫瑰夫人所开的非法餐厅的店名，其实是泰国最出名的一道汤的名字，再加上小贾出神入化的泰拳演绎，其中所包含了大量民族情结，导演也曾公开表示希望影片能让更多人了解泰国的文化。这种立意与出发点当然没有错，只是影片在故事的驾驭能力上未免有些小儿科。话分两头，主角被迫打黑市拳的桥段在尚格·云顿时代就被好莱坞拍滥，好在《拳霸》的故事发生在泰国，其中透出的乡土气息倒也与影片整体风格相吻合。但为了追求国际化，有着与《拳霸》同样杳长开头的《冬荫功》将主舞台搬到了大都会悉尼，在加入了过多的枝蔓与大量可有可无的角色之后，情节变得混乱不堪。有朋友戏称《冬荫功》的推荐观看速度是"文戏2或4倍速，武戏正常速度"，这么说一点不为过。"寻佛寻象"，下次又该找点什么东西呢？

至于表演，《拳霸》里最大的亮点是有"泰国吴孟达"之称的笑星——拔泰工锦鲁（饰演骗子杨），片中几乎所有的搞笑戏均由他来完成。不过到了《冬荫功》中，他的表演就太规矩了，全片中只有饰演大反派玫瑰夫人的变性舞蹈家金星的表演还算及格。而我们的泰拳小超人在两部片子中的表情不超过三个，演技几乎可以无视。

就从动作戏本身来说，仅两部戏已经出现了一些套路化的迹象。《冬荫功》的动作戏只是让小贾实现了更多的可能性，但并没有全面超越《拳霸》。不妨听听小胜预言几句：小贾的下一部片子动作大戏还是六场，一场热身，一场是大场景中的穿梭，一场交通工具追逐，一场对几十个杂兵的演武，一场对不同武术流派的单挑（一般安排三个对手），一场最终BOSS战。而且动作蕾门会越来越多，小贾可能不久后就会面临成龙大哥早已面临的"不断重复自己"的窘境。而事实上，影片对于早期香港动作电影的过多模仿与"致敬"，也只是成龙片形式上的扩展，瓶颈在一两部戏后就有可能出现。

托尼·贾要寻求发展，其最大的资本在于年轻，凭其硬功夫再打上五至十年是不成问题的。亚洲动作明星正处于青黄不接的时期，四五十岁的成龙、李连杰都已过了男儿当打之年，个人比较喜欢的甄子丹出品也较少。小贾如能凭借现在飞涨的身价与锐不可挡的人气，与吕克·贝松级别的国外名导合作，才有可能走出现有的框架，成就"后拳霸时代"的动作片经典。让我们拭目以待！

意外发现 《冬荫功》游戏版



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动通道

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770　联通手机发送到93557770

本期为您准备的礼物

iQue DS　1名

——让您领略次世代掌机的迷人风采！

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

本期特别放送　100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

投票题目　2005年即将过去了。在这一年里，您最喜欢的游戏是哪一作呢？您最欣赏的男（女）主角又是哪一位呢？如果您在心中已经有了合适的人选，就请赶快登陆levelup.cn网站首页参与"2005游戏之最"大投票吧！投票后您将有机会获得精美的ACG周边礼品，早些来拿哦！

12B封面获得怎样评价？

北京 白雪： 封面太黑了，一连几期都是这种浓重的颜色，快受不了了，严重审美疲劳！

泸州 黄宇： 很不错。虽然色彩不是很鲜艳，但摆在其他杂志当中还是能一眼看到。

昌邑 徐超： 我很喜欢"《恶魔城》系列"，但我不太喜欢昏暗的封面……忽然发现贵刊十分喜欢用灰暗的颜色，那样看起来好土。

Email 郑向炜： 本期封面用的图本身不错，只是以前已经看过很多次了，太俗。不过更重要的问题是：封面已经连续三期画面阴暗了！

134**0353：** 本期封面太棒了！小岛文美的画就是艺术啊！

> **编** 读者们对封面的满意度从本期开始逐渐回升。为对应内文中首推的主打攻略，以《恶魔城 暗黑的诅咒》作封面素材的选择看来还是比较成功的，主角海克特冷峻的造型与背景中渲染的哥特式风格无疑是最为吸引人的亮点，而文字的布局与字体的配色也很好地与画面相辅相成。不过，由于前面两期的封面都是暗色调，所以这次的封面给人以雷同之感，遭到了许多人的批评。

12B赠品反响如何？

北京 白雪： 挺满意的，实用又美观。立方台历比起普通的翻页台历最大的优点就是不会倒，桌子怎么晃，它都纹丝不动。

西安 韩旭鹏： 本期赠品有个小问题：拼出来有六个面朝里。等半年后还要拆开重装一次才看得见，小物件寿命有限，经不起来回折腾。

天津 刘震宇： 非常满意，《灵魂能力Ⅲ》的所有MM都在上面，让我应接不暇，好想亲一口！

levelup.cn 索克： 这期的赠品不错，不过主题只有一款游戏就有点遗憾了，毕竟不是每个人都喜欢的，最好用那种大杂烩式的全明星，可能效果更好一些！

136**0923：** 我觉得这次送的日历太难组合起来了，我差点弄烂了！希望下次再送这种东西时最好再送张说明书。

> **编** 时值年末，新年伊始，故此这次的小台历得到了大多数读者的赞许，在近期赠品中实在是不多见呢。大家能够喜欢，我们也很开心！不过，正如索克网友所说，这次的赠品主题《灵魂能力Ⅲ》毕竟影响力有限，下次再赠送类似的赠品时我们一定会认真考虑选材的广泛性！此外，没有附上组装说明确实是我们的疏忽，还请大家见谅。

12B特企与特稿的回音

天津 九号半： 比较喜欢这期的特企，面临次世代主机新浪潮，回顾一下曾经辉煌过的"老战士"们很合适，它们永远不会只是历史的过客！特稿文中用了调侃的语言对游戏中的配角作了回顾和评价，虽然读着好玩，但有时搞得人一头雾水，特别是在讲一些我不熟悉的游戏人物时。

汕头 张紫霞： 特企很不错，我以前不知道各大家用主机的首发巡礼，现在当是温习了一下旧功课，也让我想象到了当时巡礼的盛况，不知道次世代家用主机能否再创辉煌。

Email a_foe： 特稿选取的作品和人物都蛮有特色的，写作风格给人的感觉也相当自然。只是有些地方要读上两三遍才能找到正确的断句，影响阅读流畅度。

> **编** 本期特企反响不错，其资料性和收藏性得到了大家的一致认同，不过也有部分读者指出类似形式的内容已经出现过多次，读起来没有趣味性和新鲜感；相反地，这次的特稿则以幽默另类的搞笑风格博得了大家的喜爱，读起来令人忍俊不禁，不过缺点是行文过于随意，给部分读者造成了阅读理解上的困惑，我们以后一定会注意改正。

12B攻略与研究的调查报告

成都 姚佳： 文字部分很精彩，只是图片的光泽太暗，看不清楚，希望以后能在图片上多下工夫，否则就只有让人猜了。

上海 蒋玮： 《恶魔城 暗黑的诅咒》攻略挺不错的，采用的是图文并茂的攻略流程。以前玩游戏时只能看到文字说明，却苦于有些道具寻觅不到导致对游戏放弃。希望小编们在做攻略时能够都像这样多放些地图与标识。

Email wang： 《金刚》的攻略太简单，怎么说也是横跨各机种的大作，应该对剧情多介绍点。

Email 熊成彬： 《使命召唤2 红一纵队》的攻略显得比较繁琐，总觉得这种类型的游戏没必要做那么详细的攻略，玩家有自己的思想和行动路线，出个"特快专递"来提一下重点就够了。

135**5397：** 《恶魔城》攻略图文搭配得很有系列的一贯风格，期待看到下期的剧情小说！

> **编** 本期的《恶魔城 暗黑的诅咒》攻略无疑是最受瞩目的内容，而阿修罗君也圆满地完成了这个任务——从读者反馈看来，本篇攻略的口碑非常不错，而且很多人纷纷表示希望在下期看到该作的剧情小说，看来阿修罗君要再接再厉了。此外的三篇攻略中，有好莱坞大片压阵的《金刚》也受到了一定的瞩目，相比之下，《007》和《使命召唤2》则反响平平。

读者对12B光盘的感想

唐山 刘杰： 《生化危机4》的影像太长了，有些无聊。

宁波 张禹： 对Gamehalo中的《生化危机4》艾达剧情影像非常满意，之前因为语言的关系很多地方都无法理解，现在都明白了！

Email 徐焰： Gamehalo每一期总是几个老版块，希望能增加一些新的互动的东西。

Email 赵超越： 内容太少了，数来数去就那么几个游戏。艾达篇影像也都看过，没必要全放上。不过《灵魂能力Ⅲ》的解析很到位。

137**5062：** Gamehalo里艾达篇剧情太棒了！让我们这些无机一族大饱眼福！

> **编** 本期光盘中争议最大的焦点莫过于《生化危机4》艾达篇的剧情影像了。有很多未接触过"《生化》系列"的玩家来信反映这篇剧情影像篇幅过长且让人看得一头雾水，不过《生化危机4》的FANS实在太多，对其表示赞赏的来信亦同样数目惊人……故此，对于今后的热门大作相关影像制作，我们应当采取的态度是：在坚持现有方案的前提下逐步精炼内容，尽量严格控制住影像的时间长度。

本期问题

1. 您喜欢本期的封面吗？
2. 本期的特别企划您读后有何感想？
3. 请评价一下本期的攻略与研究吧。
4. 您觉得这次的Gamehalo如何？
5. "幻之炼金坊"与"映画馆"这两个新栏目您喜欢吗？说说您的看法吧。
6. 您还希望在杂志上看到哪些我们目前没有涉及到的游戏之外的流行话题？

12B——互动信箱送礼名单

获得iDS的读者 ▶ 柳州市胜利路　赖伟丹

北京	白雪	武汉	黄聪	唐山	刘杰	新疆	瓦罗加	昆明	杨俊彦
镇江	蒋晨	杭州	黄思翔	瓦房店	刘鹏	重庆	王冬	成都	姚嘉成
广州	蒋晨炜	泸州	黄宇	天津	刘震宇	大连	王朗	云南	叶立扬
信宜	陈涛	普兰店	姜楠	[illegible]	龙翔	南通	王克凡	阜阳	于斐
双城	陈浩宇	上海	蔡亚	合肥	陆怡	本溪	王锐	成都	李超
合肥	从天扬	温州	魏仁华	贵阳	罗磊	西安	王琛博	湖北	宋兆航
朝阳	崔玉斌	眉山	李博	成都	欧阳可知	北京	王彦勃	南京	张庆祺
广州	丁凡	长沙	李寅天	张家港	钱艾	福州	吴丹	汕头	张霖耀
南京	方[illegible]	[illegible]	李[illegible]	包头	郭治中	锦州	吴越	成都	张[illegible]
大连	[illegible]	河北	李伟	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]伟	昆明	[illegible]
北京	冯广[illegible]	大连	李[illegible]	四平	[illegible]	[illegible]	[illegible]升	广州	[illegible]
河北	高[illegible]	[illegible]	李阳	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]羽	[illegible]	赵传煜
杭州	[illegible]	[illegible]	李[illegible]	[illegible]	[illegible]	北京	谢[illegible]	郑州	尹[illegible]
北京	郭丹	柳州	梁[illegible]	福州	孙磊	昌邑	徐超	贺州	钟[illegible]
高邮	何飞	广州	吴伟雄	天津	孙小辰	天津	闫旭	蚌埠	周旭
信宜	胡莹	天津	刘嘉杰	北京	孙宇	[illegible]	杨冲	包头	朱琪

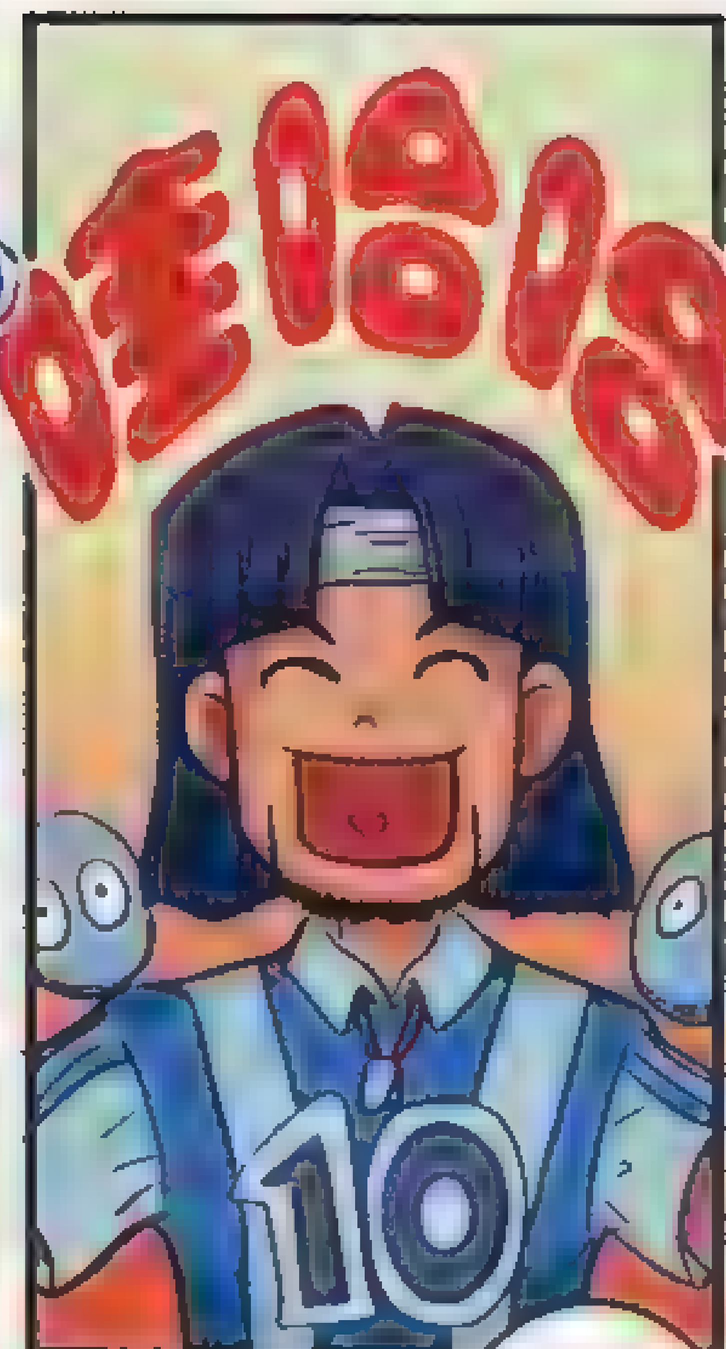
130****7516
130****3342
134****0353
134****2[illegible]
134****8921
134****5947
135****5397
135****1854
135****8357
135****5449
136****097[illegible]
[illegible]
13[illegible]****30[illegible]6
138****7645
138****3892
138****9547
139****525

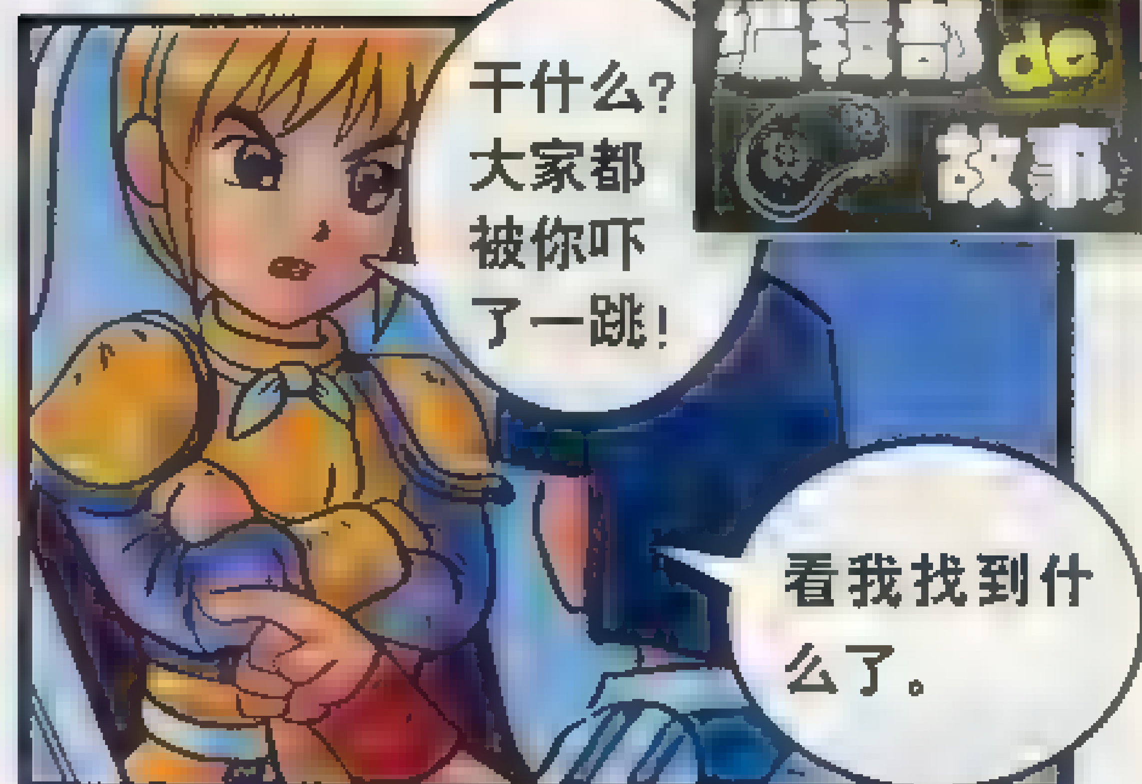
★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中[illegible]
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

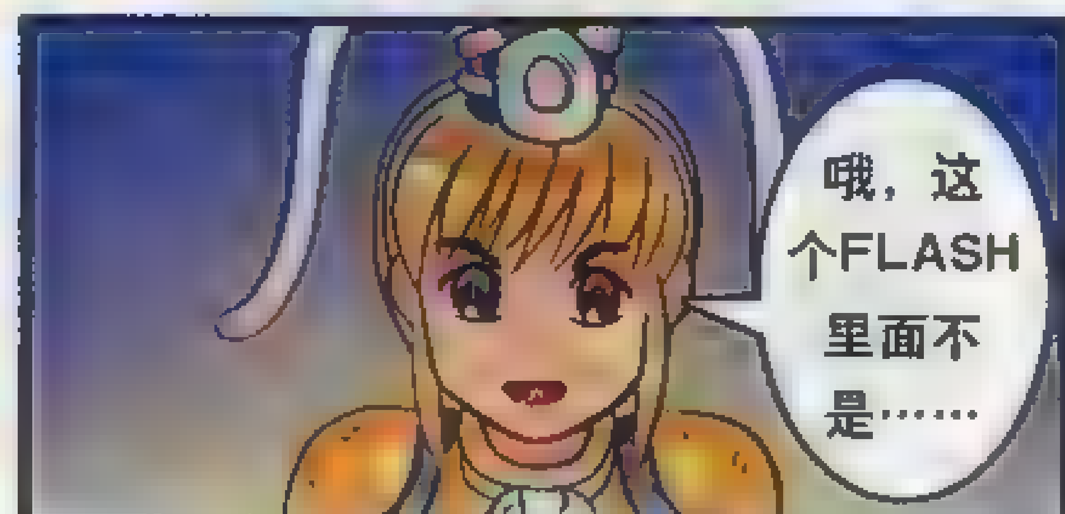
绘 星仔　剧本 多边形

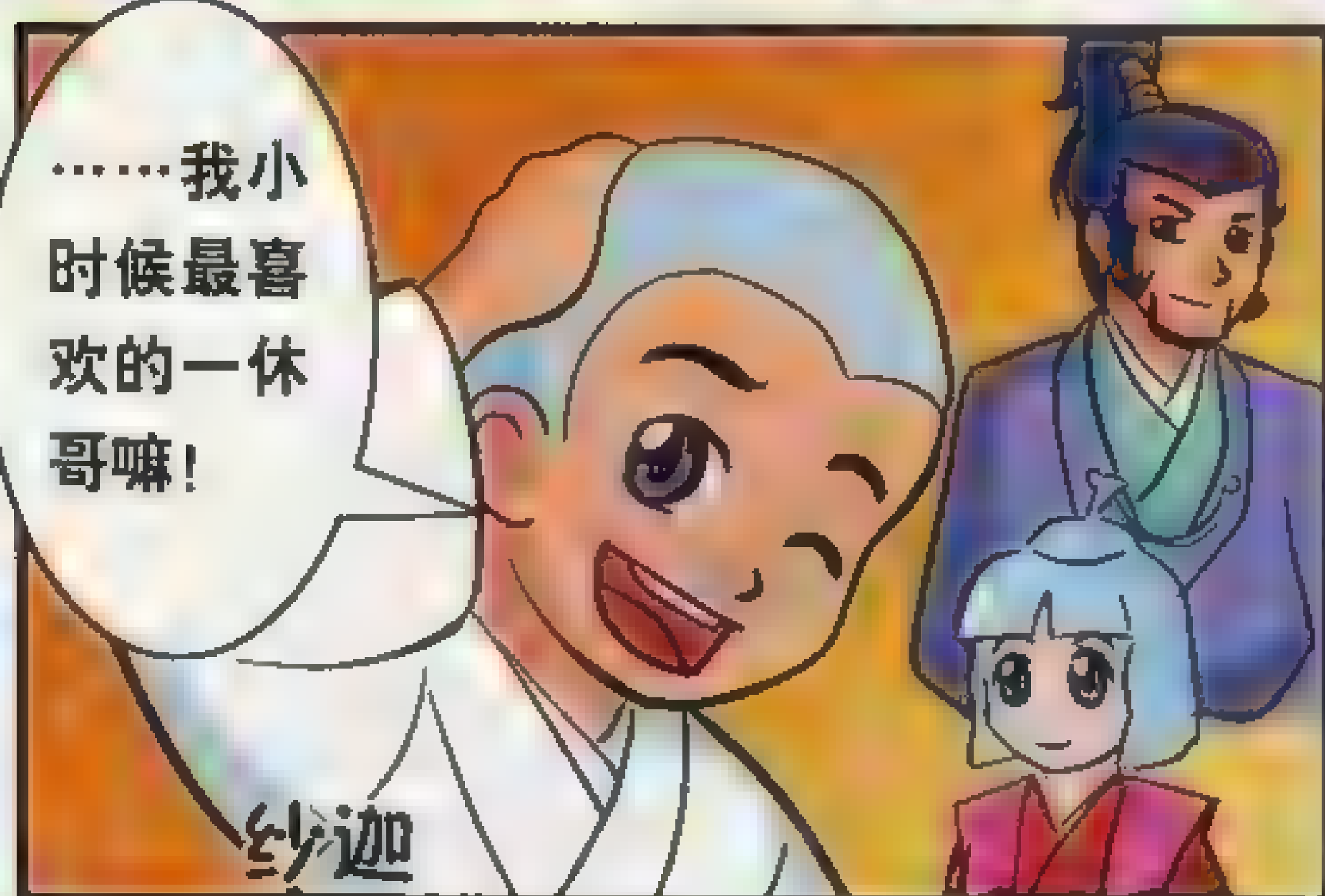
编辑部de故事



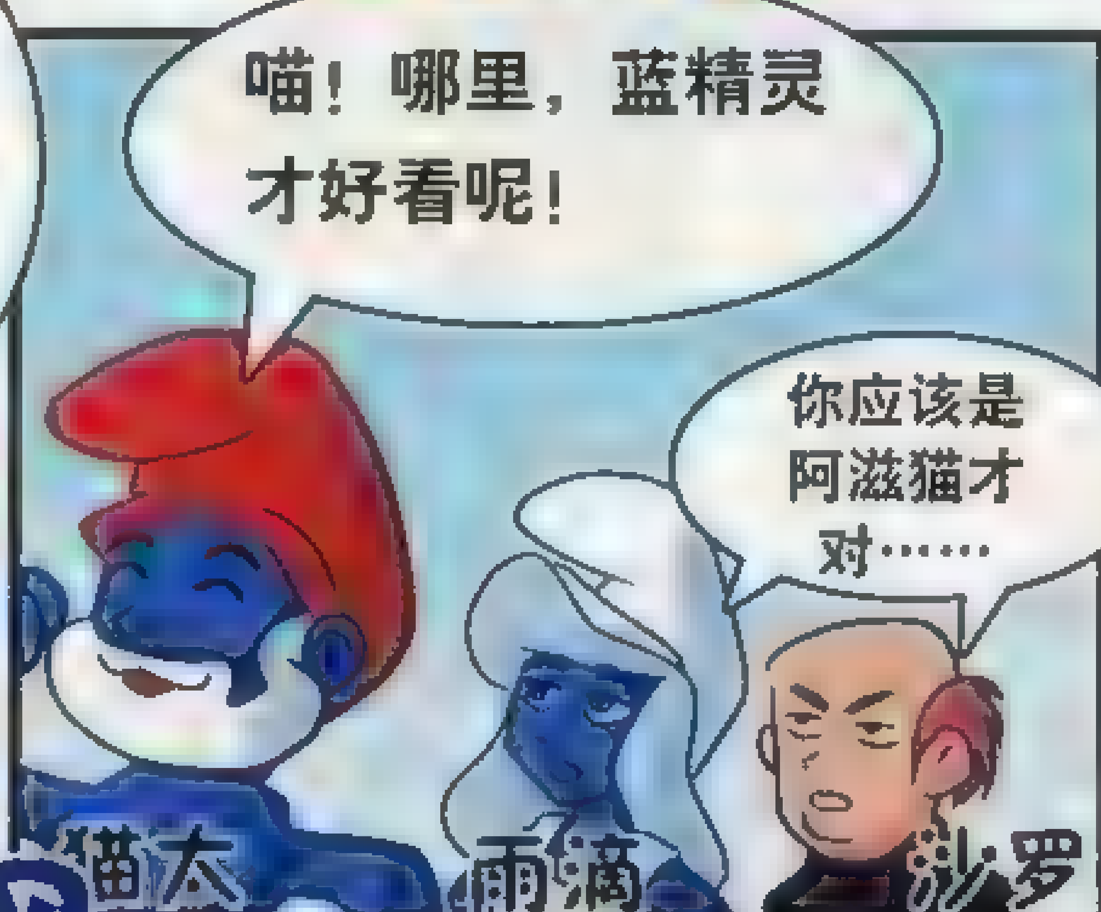










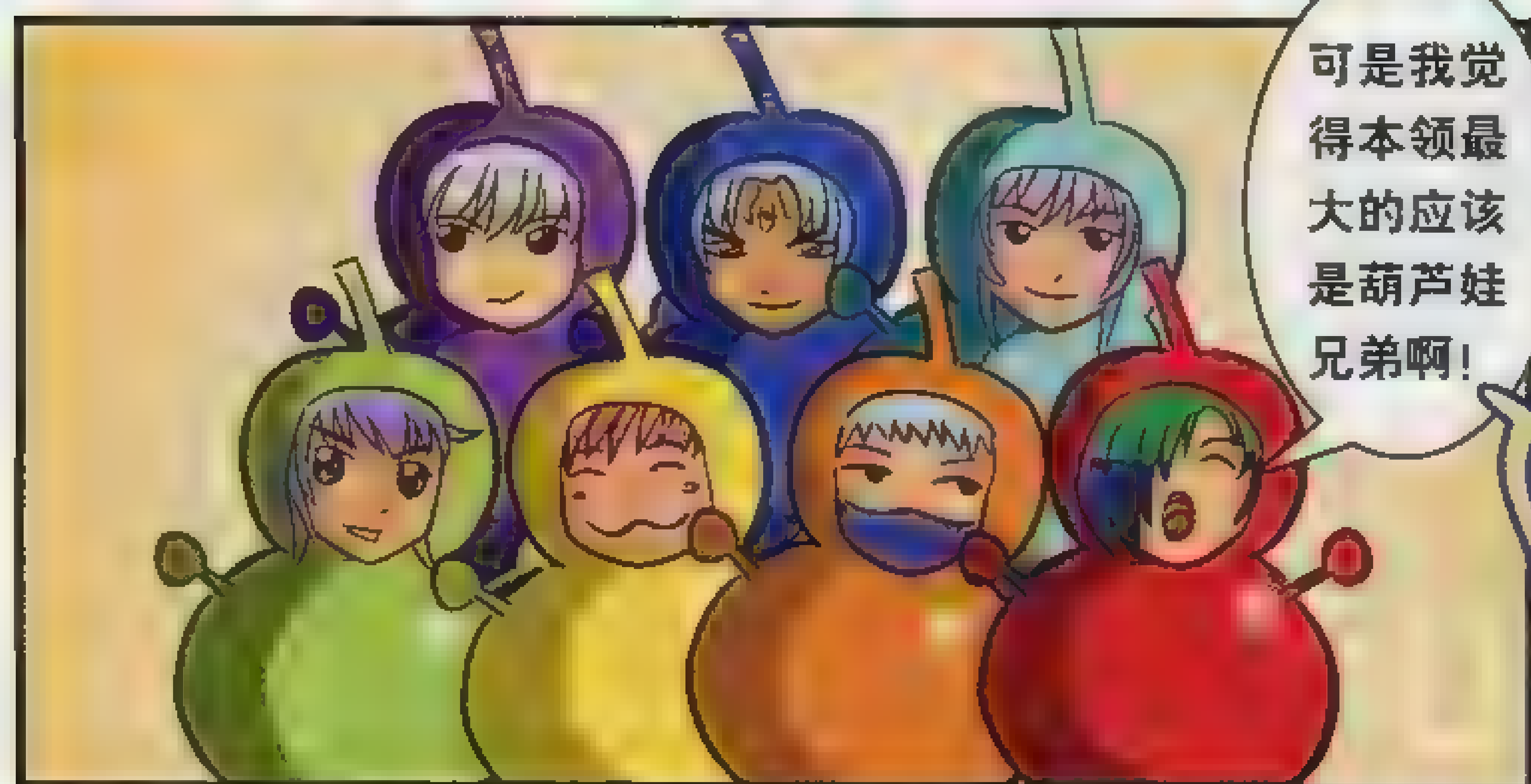








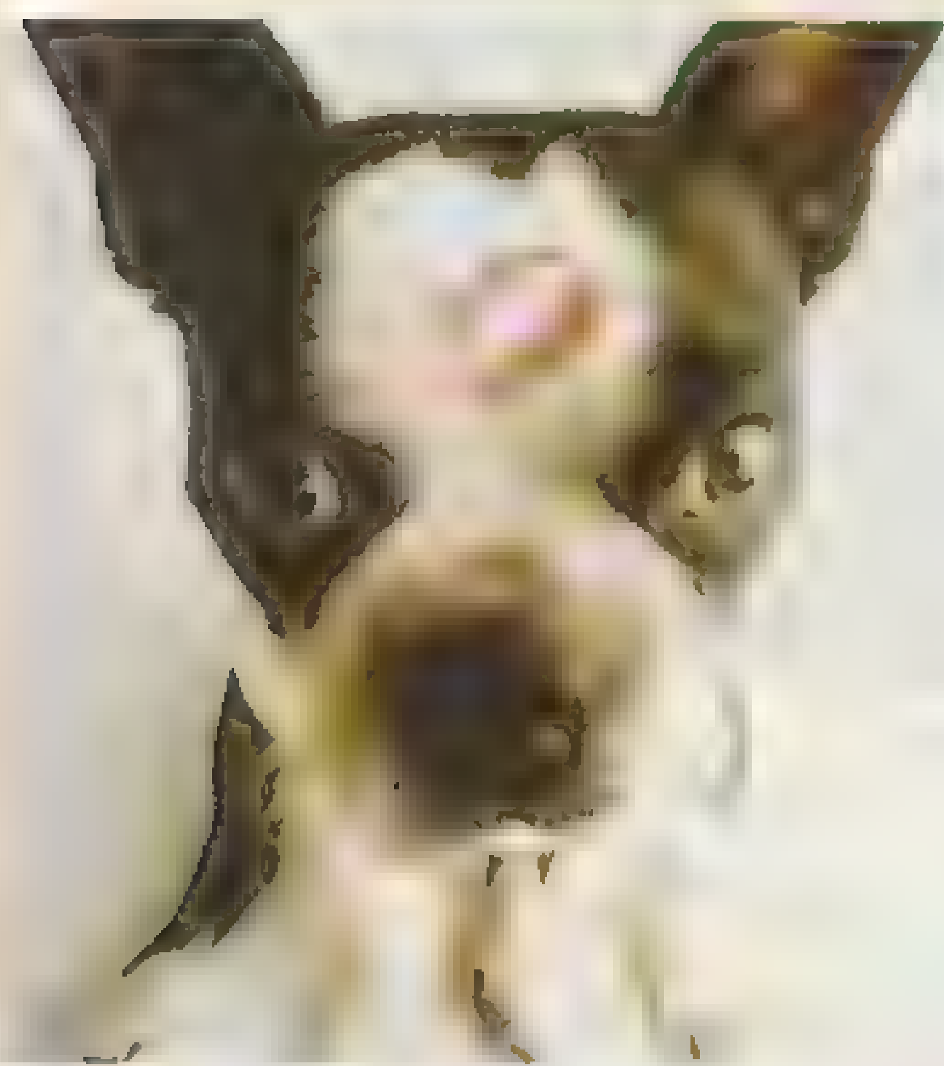




读编往来

栏目主持：纱迦 & D·S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770
中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770



☆美版X360至今仍然是天价，而日版X360已降至3000元人民币。X360在美国至今仍处于有钱买不到的状态，而日版X360在日本的销售情况连当年的Xbox都不如。对比X360在美国和日本所受的待遇，美日版价格上的天壤之别实属正常。想买X360的人，其实现在就可以考虑一下日版了。估计在《蓝龙》和《失落的奥德赛》推出前日版价格还要下降。

☆曾在总第137・138合刊上登场的那位“见习爸爸”最近发来感谢信，说他已经于12月2日欧版X360发售的那天中午12点55分，转为正式爸爸了！据他的描述，自从他家里那位未来的女游戏达人诞生之后，他每天的任务就是帮帮宝宝换换尿布、泡泡奶粉，看看老婆玩玩游戏、流流口水。他碰巧姓游，本来打算给宝宝取名叫“戏机”，但遭到老婆的坚决反对。真是可惜了这个姓啊！（笑）

☆12月大作狂潮已经来临！这次的冬季游戏风暴以1日的《波斯王子3 王者无双》为开始，以29日的《前线任务5 战争的伤痕》为结束，期间在所有机种上都有很多超强的大作！下期有《深渊传说》、《王国之心Ⅱ》、《潜龙谍影3 生存》等大作，实在是给人喘不过气的感觉。尽管不少学生朋友都面临考试压力，不过1月就是寒假了，晚玩几天也不是什么坏事。

灵魂能力Ⅲ	5人	沙罗、纱迦、Gouki、卡伦、胜负师
银河游侠	4人	沙罗、纱迦 阿修罗、邪魔天使
激・战国无双	3人	邪魔天使、纱迦 阿修罗
怪物猎人PORTABLE	3人	猫太 邪魔天使、十六夜
波斯王子3 王者无双	3人	阿迪、Gouki 多边形

年末就是日版游戏丰收的季节！这段时间内推出的大作全部在编辑部内获得了很高的评价，其中Level-5年末大作《银河游侠》更是在编辑部内博得了极高的人气！而PSP上的最近两款大作《怪物猎人PORTABLE》和《激・战国无双》也在编辑部内颇受好评，以至于“购入者甚众”。而美版游戏方面虽然数量不多，但有Ubi的《波斯王子3 王者无双》撑腰，也令一干喜爱美版游戏的小编好好爽了一把。

编辑部半月谈

☆2006年世界杯分组抽签揭晓，Gouki支持的阿根廷队和卡伦支持的荷兰队不幸被分在了一起。两人第二天一见面便怒目相向，然后相约决斗《WE9》。Gouki虔诚地许下宏愿，要在阿根廷队和荷兰队的比赛之前用阿根廷队赢卡伦的荷兰队一百场，这样可保阿根廷队在小组赛中力克荷兰队。目前Gouki正在不懈努力中！

☆邪魔天使等几位小编有称自己喜欢的游戏为“神作”的习惯。“神作”这个词被叫烂之后，自然就要在前面加上若干定语，比如“第一”。等“第一”也被叫烂之后，终于有一天，邪魔天使将X360上的《九十九夜》命名为“太阳系第一神作”。但随即就有人问那《王国之心Ⅱ》算什么，那自然只能是“全宇宙第一神作”了。没想到前几天Square Enix居然公布了《女神侧身像》续作的消息，邪魔天使狂喜之下，毫不犹豫地将其封为“本空间第一神作”。现在众人都很想知道，未来如果再出个他更喜欢的作品会命名为什么呢？

☆有读者来信时说他们那里的老板将《真・三国无双》写成《直・三国无双》，令看信的编辑小乐了一把。由此展开最容易写错的游戏名大讨论，最后总结出几个经典错误(如表所示)。

正确	错误
J联盟职业足球	丁联盟职业足球
忍者龙剑传	忍者龙传剑
瑞奇与叮当	瑞奇与马丁
荒野大镖客	荒野大嫖客
生化危机	升华危机

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

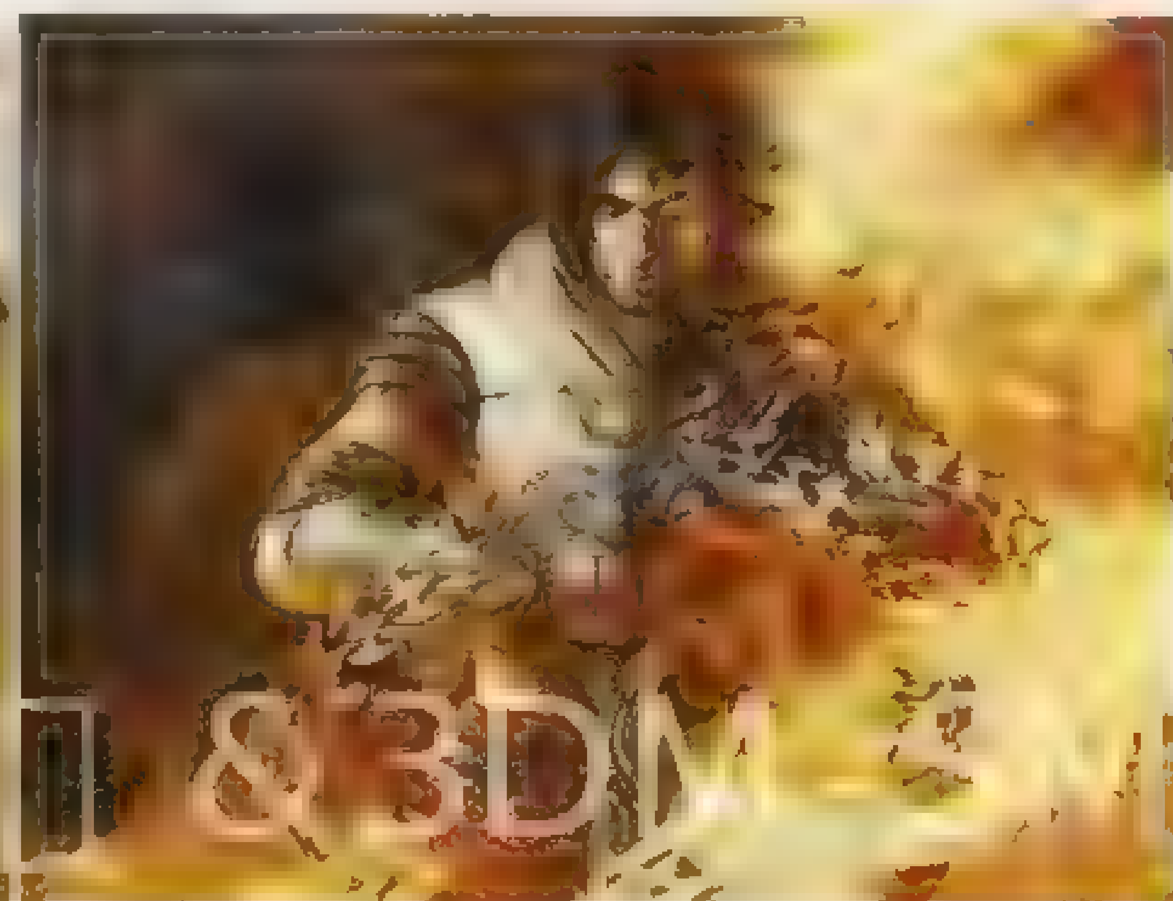
总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第105期、总第107～108期、总第117期、总第126～129期、总132～136期、总第139～143期，定价9.8元；总第73・74期、总第114・115期、总第130・131期、总第137・138期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

本期靓图推荐

也许你并不打算玩Ubisoft年末大作《波斯王子3 王者无双》，但你一定不要错过它的靓图，尽管是一个典型的美式游戏，但那美轮美奂的画风是亚美欧通杀的。这次为大家精选了6张美图，请大家打包下载，下载地址是：http://items.levelup.cn/lvupnpic/prince/pop3.rar





网游 in TV GAME

上海 夏恽嘉：最近贵刊上挺多网游广告的，偶尔还送送网游的点卡。不过这些网游都是PC上的，对于我这种根正苗红的TV GAME玩家没用。(笑)其实本人是PC/TV GAME的杂食动物，各种各样的网游也玩了不少。在TV GAME里也有不少网游，而且都挺不错的，玩起来和PC上的网游大不相同。PC的网游容易令人沉迷，而且尽在打怪升级的模式里转来转去。还是游戏机上的网络游戏有趣，内容要丰富得多。像《梦幻之星在线》、《最终幻想XI》这种众所周知的游戏就不用说了，在它们的PC版推出前很多PC玩家都十分期待呢！千万不要一提网游就觉得很陌生，或是很反感。

你说得很对，网络游戏早已不是PC游戏的专利。现在PS2、Xbox上对应网络的游戏越来越多，其中不乏精品。和PC网游比起来，TV GAME中的网游所能提供的玩法更多，比如《最终幻想XI》、《怪物猎人》等等。另外现在很多格斗游戏都对应网络，你可以在网络上找人对战，这样不愁找不到对手了。不过PS2有个缺点，就是接入手续繁琐，而且很多公司的网络环境都是自成一体的。在网络方面微软做得要好一些，Xbox Live非常方便，Xbox上对应网络的游戏也更多。X360在这方面继承了Xbox的优良传统，我们现在就可以在网络上与人对战《山脊赛车6》或联机玩《最终幻想XI》，体验上网的乐趣了。有条件的人都应该试试哦！

[illegible]

柳州 黄思祺

去年在来信中提过偶曾去过日本，那其实是俺们柳州市政府和日本某町结为友好城市的第一步活动——互派中学生友好访问团。

今年，轮到日本方面派人过来了。正如我们在日本时住在居民家中，他们那些初中小鬼也分别住到了我们家里。住我家的是一个小胖子，体型为L，估计装甲大抵1800上下，运动性50左右……最恐怖的是他的名字：横张晋司，我不由自主地想到某个勇敢的少年啊快去创造奇迹……(编注："晋司"念"シンシ"，"真嗣"念"シンジ"。)

日本人来中国，当然要让他看看我们的游戏。我给他看了UCG，仅此一着就让他惊讶万分(其实我也只剩这一着而已，PSP不久前殒命了……)，因为他根本不知道日本游戏会在中国全面开花，根本不知道日本人玩得到的，全中国都能玩得到——幸亏他也根本不知道俺们大部分人是用D版的……

由于偶比较关心NDS和PSP在日本的战况，所以问他喜欢哪一台，结果这个勇敢的少年说他两手抓，两手都很硬……他随身带来的是PSP，我便借他的玩了一下《永恒传说》，他看到我轻松地在上级斗技场虐杀火龙时，脸上明显是一种"我服了"的神情，偶心里头那个得意呀……后来我问他有什么游戏，答：《真·三国无双PSP》。又问，最喜欢哪个角色，本以为这个相貌猥琐的小胖会边流口水边说"貂蝉"，不料答案却是：周瑜……后来我们又交流了很多游戏的话题，真是相见恨晚啊！最后，他问到我《真·三国无双PSP》里那个叫"李师师"的副将怎么没听说过？我一下子石化，想了半天，用笔写下了"from水浒传"几个字(不会念)，勇敢的少年一见，"哦"了一声，马上写出了"幻想水浒传"五个大字——脱力……

之后的几天都比较平淡，我就不再罗嗦啦。他是7月28号来的，到8月1号走，正好我们也开学了。我下了决心，等我高考完后一定要去一趟日本——就去小胖子家玩他的NDS！

让我出乎意料的是，前几天日本那边寄过来一只小包裹，偶茫然地打开一看，当即傻愣住了：里面是《真·三国无双PSP》游戏一套。

勇敢的少年横张晋司，他的友情我一辈子也忘不掉。不是因为他送我的游戏，而是那打动我的真诚。

编辑，救救我吧！

安徽 徐兴改编自陈小春《神啊，救救我吧！》

小编会注意我的，奖品总会来的。
满怀希望贴好信封，
可惜现实啊绝对是残酷的……
有机的同学很多，那我又有什么？
挨家蹭机赖着不走，
反正脸皮啊已经练得很厚了。
终于看清楚了——名单里没有我。
奇怪编辑部怎么会没有人
——抽到我！
编啊，救救我吧！
一把年纪啦，一台GB都没有，
蹭机是可耻的，可如果没游戏，
人生是黑白的！
编啊，救救我吧！
没主机的日子实在是没法过，
我这样的玩家啊都快要暴走，
奖品呢又在哪儿？

本期宝物

《死或生4》的游戏宣传语是"世界上最美丽的"，所以和它沾边的东西全成了"世界上最美丽的"。最早官方公布的日版预约特典是一张"世界上最美丽的"海报，现在又增加了一个"世界上最美丽的"盒子。只要预约此游戏，就可以同时拥有"世界上最美丽的"的海报和盒子。





短信妙语

波斯王子帅无边，独闯沙岛除魔奸。
武者之心永不灭，再执双刀闯雄关。
——大连 13/XXXX1066

各位小编大家注意了：再过十五天你们一定要吃蛋炒饭，但只能吃饭不能吃蛋。如果你们能达到蛋饭分离的境界，必能剩蛋快乐！如果你们能把炒饭中的蛋再变回完整的蛋，圆蛋也快乐。
呼和浩特 139XXXX9947

(2005年12月B)看了特别企划才知道，还有这么多人不了手和还没入手的主机。翻了特稿，才知道还有这么些死跑龙套的。套用一句话：游戏是条鞭子，它赶着咱不停地扒分，不停地体验不同的游动人生。赚死，累死，咱认啦。忒甘心！——绍兴 139XXXX5251

问：本期(第140期)封面给您带来怎样的感受？

答：你们改行要卖恐怖小说杂志啊？！
——桂林 洪宗锐

合刊TGS的COSPLAY不错，印象最深的是那位SNAKE老哥。某编说他有"比波猴SNAKE"那样锐利的眼神，但我怎么看都还是觉得他比较适合去COS比波猴。——上海 王辰卯

大家都说了很多处理老板找的2毛零钱的方法，我可以说我的方法绝对不输于人，那就是和老板达成长久合作关系。这样他就会以每本9元的价格出售，我相信找的1元钱大家会有更多处理方法吧，哈哈！——南阳 135XXXX2789

微软新机迎潮来，奔向四海势如虹！
索尼计划路渺茫，持续奋斗雪飘霜！
盖茨得意看江山，莫忘对手宫本茂。
新机何为言多钱？识时务者为俊杰！
劝君莫惜金缕衣，劝君应惜正年时。
玩家忍心舍千金，与尔一同天地游！
——大连登人游戏FAN：董浩

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十辑(少量存货)、《游戏·人》第十二辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第三辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第九至十二辑，定价12元；《传说无限 传说系列全书》(少量存货)，定价25元；《PS2专辑》Vol.3，定价24元；《火焰之纹章 完全事典Ⅱ》，定价28元；《超级机器人系列 α完全档案》，定价28元；《机动战士高达SEED DESTINY 完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师 世界全书》，定价28元。《Xbox专辑》已售完，不能邮购。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)，邮编：730020。。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805 Email：gamers@263.net。

长沙 130XXXX3971：胜负师和各位日夜奋战在游戏第一线的小编们，你们好！你们是游坛不老松！祝UCG在新的一年越办越好，造福更多的玩家！

……可怜编辑部里的诸位都是正当妙龄的大好青年，在你口中居然成了游坛不老松，垂泪ing.

16岁是阿姨，18岁老太婆，20岁是化石！

你那是萝莉控的标准吧！

昆明 137XXXX8741：这期光盘对心脏要求好高！开始X360让心跳加速，接着《DOA》让心跳冷却（太"美"了）……总之是杀人不偿命啊……

还好只是VCD，要是DVD的话，真要出人命啊！不过众小编第一眼看到《死或生》电影预告片时，第一反应却是大笑。

浙江乐清 林克：我没看过各位大哥哥大姐姐们样子，我觉得你们好神秘，所以我想要你们的签名照片，就算给一张我也高兴啊，可以吗？祝编辑部的大哥哥大姐姐们永远年轻快乐，我会继续默默支持你们的。

套用钱钟书老爷子的一句名言："你已经吃了老母鸡下的蛋，何必要见老母鸡呢？"众编既不是英雄人物，也不是偶像明星，照片什么的就算了吧。只要杂志内容依然精彩，这就够了。

139XXXX3368：为了PSP我已从有鱼有肉的小康生活降低到和莱青虫有一比的贫穷生活，为了女友的NDS之梦，估计我必须沦落到蹭饭的强盗生活，阿门，保佑我成功。

祝你成功，小编们绝对支持你　　只是别来咱编辑部蹭就行。

南京 139XXXX2477：问众小编一个问题：你们编辑部谁第一个试玩X360的啊！是雨涌吗？是的话，说明她不够淑女；不是，那就是你们不够绅士！

其实是多边形不够绅士，和我们没关系啊！

南京 张庆祺：我发现现在有好多人的胆子都特别小，包括许多男生。我们班有几个男生对《零 刺青之声》很感兴趣，但胆子都小，不敢玩，只好看UCG上的剧情小说来解馋。不过我身为女生，胆子却比他们大，有种满足感啊！上次我和本班一个男生决定"单挑"《刺青之声》，评胜负的标准有四个：1.看谁先吓得叫出来；2.看谁先扔手柄；3.看谁先挂（在1、2未分胜负的情况下）；4.看谁通关后总得分最高。比赛时间是下个星期日，如果我赢了的话那个男生就要去COS VR！（编注：VR=视觉系摇滚）

把冒险游戏当格斗游戏来"单挑"，真有你们的……不过，如果你输了的话，又会去COS什么呢？——

湖北洪湖 叶文景：1月A入手，随即发现改版。个人最满意的是在目录页上增加收藏者、收藏日期，另外就是把新作发售表放到最后了。应该给想出这些主意的小编加薪！

其实这都是根据读者意见来改的，所以就不用奖了吧！对于改版有什么意见的，请尽管告诉我们！

北京 138XXXX7015：本期杂志（2006年1月A）出现了最寒的网络词汇——第6页左上的一张图的说明是"豪门欲女帕里斯"。应该是"豪门玉女"吧—_—！

为了避免广大读者产生不必要的联想，特意在此提一下：帕里斯·希尔顿虽是希尔顿集团的继承人，但就其行为将她称之为"豪门欲女"毫不为过。至于怎么个"欲"法，就和游戏没关系了……

海口 谢玮羽：卡伦叔叔的游戏小说文笔之精让小妹我佩服得五体投地，有兴趣的话，来我们海南这里教语文如何？

敢问您是来挖角的么？——b……不过很糟糕，由于您那句颇具杀伤力的称谓，卡伦已经呕血三升了，稍候再回复你。

深圳 134XXXX4705：在第142期的"短信妙语"上看到"大连聋人游戏FAN"的短信！向这些特殊玩家同仁致敬！他们虽听不到声音，却能用心感受游戏！大赞！

说到这位大连聋人游戏FAN董洁，他可是每期都会发来短信的，其中不少都被登在杂志上了。在看我们杂志的读者中，还有一些像他这样的玩家，在此向他们致敬！



因为现在武术是一种体育运动，而足球也是一种体育运动，所以武术家和足球运动员从本质上来说没有什么区别。而现实中的足球运动员同样可以使出游戏中武术家的招式，不信请看下图！





《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12～20辑（第18辑少量存货）、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第30辑。每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

本期悲情人物

部队侦察兵的悲惨经历

我当了一年兵，努力学专业，干工作，争第一，就是为了能在班长手下混得好一点，多一点自由。可惜！既生瑜，何生亮！为什么我班长是全师第一名！我超过了其他侦察兵，就是超不过我班长！只好眼看他上网、看电视、玩游戏，而我却在一旁乖乖地做题。唉！往事真的不愿回首！

现在总算出头了！我来到了军校，离开了班长！哈哈哈哈……但，部队的恶魔太多了！像永远的敌人——德拉古拉。

在十月八日，刚过完长假，连长叫我说：教导员找你，把GBA带上。我已猜中了，肯定叫上交，果然！

"你现在当班长，不能老玩游戏，对手下的兵有影响。把机器放在桌上，你可以走了。""是。"军人，服从命令，听从指挥，不能有半点自己的言语。

……

如今，我只能看着UCG，他还没剥夺我的阅读权，但只看不玩更痛苦！

一个月过去了，十一月八日，我写了份检查，并补充了一份保证书，想把GBA夺回来。但结局是无情的，他看了看检查后说了句："好好干工作，把你们班带好。"然后继续看《解放军报》、上军用网。我只好告退。

今天比较闷，向你们写信解闷，但没想到越写越火！还好有女兵和女军官在，我还不至于失态。

当兵的日子，短暂又漫长。

为了祖国人民，我忍了！

——张家口 杨晟

互动信箱醒目！

"互动信箱"友情提醒各位朋友：

1.千万不要在信件中夹带现钞。

2.落款处务必要一笔一画地写清自己的真实姓名，不要使用任何笔名或化名。

3.如果留有家庭电话，务必要在前面加上区号。

4.小编们在工作时间几乎不使用QQ或MSN等即时通讯软件，所以对于来信索取的朋友我们只能说抱歉了。

5.若要查询UCG及其他相关书刊上市日期，请登陆levelup.cn。

北京 139XXXX1413：去南昌出差在当地买了UCG，没想到第一次碰到被老板贪污两毛钱的事件。他还让我买另一本游戏杂志，说可以便宜两毛。我转身愤而离去，双眼默默两行泪。

总有读者说我们杂志不妨定价为十元整，省得老板每次找两毛钱费事。还有读者说，买杂志找的两毛钱，他是从来都不要的。在看过这位北京读者的话之后，我算是明白什么叫“朱门酒肉臭，路有冻死骨”了。

湖南怀化 冯树钊：在2005年的暑假，我终于迎来了一台薄版PS2。正当我沉醉于这份喜悦的时候，X360的降临同时伴随着PS3、革命等一系列次世代主机的消息，使我的心开始动摇。究竟我这个时候入手PS2好，还是应该选择次世代主机好？请各小编指点一下。

X360？上期已经说得很清楚了，虽然现在日版价格已降，但上面的游戏太少。至于PS3和革命，现在八字都没一撇呢！你如果资金充裕的话，买台X360供着倒也不错。如果只选一个的话，当然是推荐现在软件硬件都极其成熟的PS2了。一句话：早买早玩！

河南新乡 宋鹏：X360的报道是我本期最关注的，另外本期杂志是从深圳新机地购入的。我家在河南新乡，跑半个中国买本UCG，是在火车上把本期特别企划看完的，有意义哦。

如果你真是为了买本杂志跑了半个中国的话，我们非得送你一块匾不可。上面就写“UCG第一铁杆”吧！（笑）

张asd：世界杯抽签揭晓！看着那些队名忽发奇想，如果世界杯上有这么一场比赛，解说员在电视里清晰地说出：“观众朋友，也许你刚刚打开电视机（或电梯），现在正在转播的是塞尔维亚和黑山共和国和特里尼达和多巴哥的比赛……”有多少人会以为这是四队大混战呢？

说到名字，我有一个一直很关注的问题，那就是《世界足球 胜利十一人 11》的英文名称。想想吧，进入游戏后在标题画面听到“WINNING ELEVEN ELEVEN”时，感觉多奇怪啊！

Takahashi Ryosuke：看到这期（1月A）封面是KASUMI，突然心中有一阵莫名的熟悉，也有种小小的感慨。1999年我第一次买UCG时，那次封面就是KASUMI，好像是1999年10月号，还记得当时是为了全彩的《圣剑传说》攻略而买的。从那以后买UCG就似乎成了我的习惯，也成了某种收集。6年间，我也从那时的高中生成了一名日语翻译，而UCG的小编换了一个又一个，形象也改变了一次又一次；而留给我的除了那重重的一摞书，还有美好的记忆。说了那么多无聊的感慨话，最后还是希望UCG能越办越好。

从霞再到霞，这便是生命的轮回啊！（笑）其实霞一共也就做过两次封面，正好给你留下了深刻的印象。《游戏机实用技术》的第一封面女郎，目前依然是尤娜。不过《DOA》只要继续出，就一定少不了霞；《FF》虽然也会继续出，但却不会再有尤娜了。所以霞还是有希望的。

福建泉州 蔡笃义：大家好，很久没写信了。最近上了大学，很是无聊，学校在孤岛上，无书可看，在下已缺3本没买，希望指点一下具体流程。

邮购方法其实在每期“读编往来”里都有写。如果你手上没书的话，可以去leve up.cn的首页点击游戏书刊，便可得知最新邮购信息，包括邮购方法。这下方便了吧？

上海 邵喜坤：看完《伟大的绽放之美》之后感慨：从最初的Atari 2600到现在的X360，游戏机已经进入了一个崭新的次时代。游戏画面越来越逼真，但在视觉大餐的背后有多少游戏让你感动过吗，我作为一位从FC时代走过来的玩家，至今对《松鼠大作战》记忆犹新，就好像《仙剑奇侠传》在PC的RPG玩家心目中有种不可替代的地位一样。我想一个好的游戏主机需要一个好的游戏来赋予其生命。

同为从FC时代走过来且至今对《松鼠大作战》记忆犹新的玩家，在此分享一些消息：FC版《松鼠大作战》是Capcom最早卖过百万的游戏之一，全世界销量接近200万套。这个数字拿到今天可就是一流大作的水平了！现在X360上最关注的就是《蓝龙》和《失落的奥德赛》了，不知它们能否成为你所说的游戏呢？

真·UCG无双

关卡	UCG保卫战
难度	[illegible]
装备	七星带、绝影神鞋
护卫武将	无
胜利条件	制限时间内援救目标UCG11月B仍生存
失败条件	UCG击破或被老师军捕获

战斗概况：近日入手1月1B，当天便决定看个通宵，谁知天有不测风云，偏偏宿管室老师军队来袭，真是扫兴。我不得不重新拿起UCG保卫军的旗帜，敲起战鼓，与神通广大的老师军正面交锋。

战场记录：那天晚上，我向我们宿舍的前任室长借来了他珍爱的手电，放进自己的充电电池，将床单盖在头上，拿出UCG静静欣赏。一切看似完美，周围异常安静，也许是暴风雨的前兆吧。

大概一个小时过去了，我仍沉浸在11月B精彩的内容中。突然，传来了敲门声。“快点开门！”老师军总帅曹*说。我急忙将UCG塞到枕头底下，把手电放在书柜上，然后打开城门，迎接敌军。

老师一进门，便率大军径直向我军阵地攻来，我也急忙率军回房。激战开始了。

“手电呢？”老师一言便命中我方要害，我军如此小心谨慎还会被发现。无奈，只好把手电老老实实供了出来。“这么晚了还用手电做什么？”“看书。”我答道。“看什么书？”这可把我给难住了。本想我说完看书后，老师顶多说我几句便不再追究了，没想到还有这种绝世阴招。我稍微愣了一下，觉得老师随时都可能从我的枕头下翻出UCG来。关键时刻还是要靠《孙子兵法》啊，我从书柜上将孙武的著作拿了下来，顿时攻、防、速、运大增，老师军士气大减，说了几句废话便扬长而去。恰好制限时间已到，UCG保卫军胜利条件达成，战斗胜利！

战后总结：不过老师还真是神，那么一点儿灯光都能发现，人才啊！看来得给她写封劝降信了。

——广州 安然

下期预告

游戏机实用技术2006年2月A

2005年——最后最强的游戏暴风！



潜龙谍影3 生存

最终幻想IV Advance

“特别”企划 精心准备！

Gamehal

《生化危机4》中毒症

我在贵刊攻略的帮助下，用了18个小时打通了一遍《生化危机4》，结果我发现它已经影响到我的现实生活了，举几个例子：

1. 最近开门喜欢用踹的，然后被父母大骂！
2. 看见有人蹲在地上，就有想踢他的冲动。
3. 出门看见手拿镰刀的人就觉得他要攻击我。（我这儿正值农忙）
4. 突然想给房间添个打字机，否则就感觉不安全。
5. 惟一的好处是玩FPS时发现爆头率上升了几个百分点。

还有一点感想：全世界最辛苦的工作莫过于干特工，最倒霉的身分就是做公主。

— 无锡 东东

◀ 被N多网友评为史上最差游戏封面的《洛克人》一代（FC版）美版封面。匡上那位相貌极其猥琐的大叔就是如今人见人爱的洛克人，看来Capcom也有过不少黑历史啊！

我们编辑部里有一个共同的口号——

努力工作，拼命玩！

小编寄语

纱迦



☆玩过《银河游侠》后，感觉Level-5要想成为一流RPG开发商还有一段距离。《银河游侠》绝对是Level-5的野心之作。游戏虽然优点太多，但缺点也同样不少。最强的当然是那各十层的双子之塔了，也亏设计者想得出来。



▲圣诞将至！乌拉拉·但丁祝你圣诞快乐！

☆《深渊传说》是本人下一个期待的游戏！弓箭手娜塔莉亚大赞！日本玩家评价说：

(娜塔莉亚)×根谷美智子=[(索菲蒂娅+卡桑德拉)/2]×根谷美智子

个人也深以为然！不过好像历代《传说》的弓箭手都是鸡肋……

☆《灵魂能力III》研究正在潜心撰写中，预计合刊上会带给大家一篇详细的对战研究。过年时大家可以按图索骥、照本宣科，然后与朋友大战数百回合，何其快哉！

沙罗



□进入12月中旬，我们所居住的城市也终于开始降温了。"终于能够摆脱掉那该死的蚊子了！"——这是降温时我由衷的想法。然而……就在昨日，我依然能够在晚上睡觉前发现至少1只的蚊子在床头"飞舞"，并不时能够更新杀蚊记录。12月还有这么多蚊子……简直令人难以想象啊。



▲《勇者斗恶龙　天空物语》这套漫画真是不错，虽然还没看完，还是诚意向大家推荐！

□12月的大作实在是太多……由于攻略任务，只好用带着怨念的眼神羡慕早已看完了《钢之炼金术师》剧场版的卡伦和猫太（简称"卡宾猫"-_-+）。虽然一度打算本期杂志完成后，把以前落下的事情都做了，但……《深渊传说》、《FF IV》等游戏随即杀到……唉，还是等春节吧……T_T

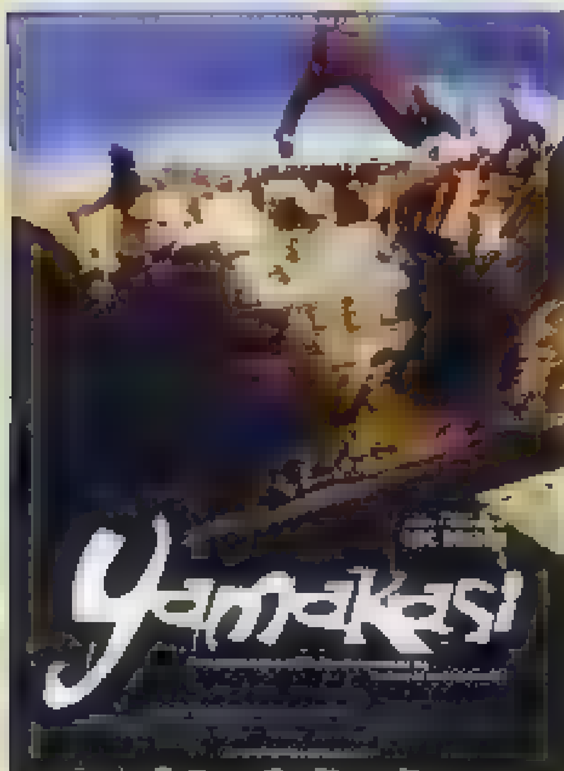
□《银河游侠》的故事总体给人感觉一般，不过，有一个过场剧情给我留下了非常深刻的印象："人在小时候往往会有许多许多的梦想，我过去的梦想就并不只是前往宇宙。然而当他们长大后，这些梦想就会一个接一个地淡忘……不过，也有一些梦想绝不能被淡忘。"——如果还有机会，我想继续勾画自己高中以后就已放弃的科幻故事，真的。

胜负师

Ⅰ游戏文化之路又走了一年，真的非常感谢各位游戏人的支持，2006年"胜泰二人组"一定会更加努力的。

Ⅱ为了摆脱亚健康状态，最近加入了健身会，过程辛苦却充满乐趣。胜负师在levelup.cn建了个博客，名曰"胜负未分"，小胜会将健身中的心得和趣闻与网友们分享，各位如果有空的话希望能去捧捧场。

Ⅲ健康小贴士：饭、菜、汤、水果的正确食用顺序是什么？应该是"汤→青菜→饭→肉类→两小时后再吃水果"。其中有比较复杂的医学根据，简单来说这与各种食物的消化快慢有关，这种顺序利于消化与吸收，并可预防胃病的发生。



▲《企业战士》可以说是21世纪反电脑特技动作片的先锋。

Ⅳ和朋友讨论《冬荫功》时对方提到了吕克·贝松的《企业战士》，于是我特地找来这部2001年的老片一观，但说实在的，个人很不喜欢这部影片。以极限运动为卖点，从中反映各种社会问题的构思当然很有开创性，但七位主角为救病重的小男孩竟采用入室盗窃这种完全无视法律的行为却令人唏嘘，更可笑的是在现场留下大量证据的他们到最后居然全部安然无恙。小男孩因为模仿他们而入院，那长大后会不会因为模仿他们而入狱呢？影片对西方"警察企业"与"医疗企业"的讥讽未免有些超现实了。总之，个人认为盛名之下的该片经不起推敲。

GOUKI



◆在levelup.cn的帮助下，自己的博客终于开张啦！地址是：http://blog.levelup.cn/members/Gouki/

欢迎大家有时间来玩！

◆虽然《金刚》被国产某大制作电影弄得上映档期押后一个月，但以DVD为媒体的《金刚 制作日志》还是如期而至。在这里向大家诚意推荐。《金刚 制作日志》不会让你觉得枯燥乏味，更不会让你觉得没有必要去电影院，正相反，我觉得比起《指环王》的花絮来说，《金刚 制作日志》被制作得更加成熟，更加有趣，它能够满足你的好奇心，并让你将这份好奇心一直保持到电影上映。



▲06世界杯新球"+团队之星"。

◆世界杯抽签其实就是一场秀，一场魔术，只是你不知道这个魔术背后的真相而已。也难怪阿根廷队的主教练佩克尔曼不肯去莱比锡抽签现场了，估计是已经听到风声。

◆阿根廷、科特迪瓦、塞黑、荷兰——所以说从现在开始起每天都要和荷兰队的FAN卡伦打上几场《WE》，为阿根廷打气！

◆关注"哈尔滨天价医药费事件"。

高尚的、有节制的和谨慎的、公正的和公平的、供得起的和经济上可持续的、尊重人的选择和尊严。

——五项医生职业道德原则

[illegible]



◇撰稿人拖欠稿件常用理由汇粹（排名不分先后，下面列出来的都是我自己遇到过的，^—^）：

- 硬盘坏了
- 内存坏了
- 显卡坏了
- 截图卡坏了
- 显示器坏了
- 中文输入法失灵
- 使用盗版的Windows XP被微软锁定了
- 电脑感染病毒
- 生病了，需要休息
- 中暑，需要休息
- 最近工作太忙
- 结婚
- 搬家
- 女友／父母／朋友自远方来，需陪之逛街
- 写完了，但是还需要润色
- 忘了有这回事
- "我发给你了啊，在XX信箱里（其实没发），没有收到啊？我现在在外面读，那我明天再发给你一次。"
- "是约定今天交吗？（显然是今天交）对不起我还以为是X天以后呢……"
- "那个……先交给你上半部分可以吗？"

呵呵，今后大家想要拖欠稿子的时候，可以任选以上的理由来尝试……

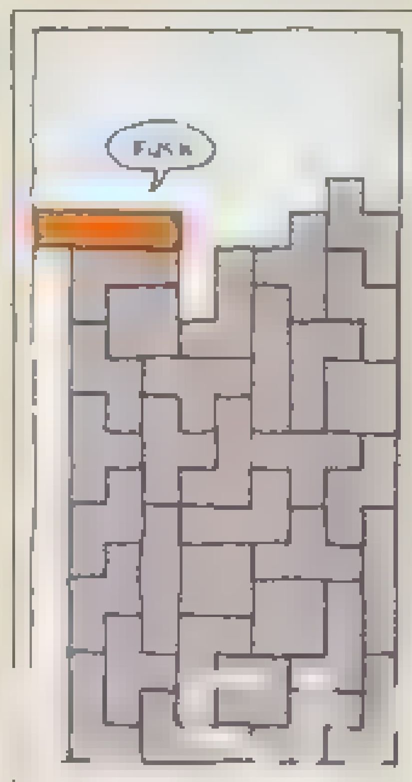
◇levelup.cn Blog系统正式开放测试，很多小编也开了自己的Blog，和朋友们分享自己的喜怒哀乐。

多边形



○写下这篇寄语的时候，正好是12月13日，南京大屠杀纪念日。历史，真的是不能被遗忘的。

△前几天发生猝不及防的硬盘崩溃事件，导致最近几年的资料、文稿、照片全部遇难，所受损失无法估算。说真的，当时我连死的心都有，丢失的都是心血啊，惨痛！惨痛！！惨痛！！！



□2006世界杯小组赛分组形势在热闹的抽签晚会上尘埃落定，最终结果是几家欢喜几家愁，球队和球迷共同开始为明年的盛会积极备战，而编辑部几个球迷最担心的问题则在于："如果某场重要比赛发生在截稿日怎么办？"

X受levelup.cn朋友的邀请，开了一个自己的博客"如此多边形"，嬉笑怒骂任我发泄，大家如果有空请多多光吧。(orz) 地址在http://blog.levelup.cn/members/polygon/，大家有空的赶紧砸过来吧！

邪魔天使



◆12月8日的《银河游侠》、12月15日的《FF Ⅳ》和《深渊传说》、12月22日的《真·三国无双4 Special》和《王国之心Ⅱ》，12月真是太恐怖了……（—_—b）



◆一转眼又是一年过去了，感觉时间真的是在飞。看着桌子上那本《5周年纪念特辑》不禁感慨万千。明年会怎么样呢？PS3应该能顺利推出吧，《FF Ⅶ》会移植PS3么？不管怎样还是以一个愉快的心情去迎接新一年的到来吧。

◆《女神侧身像》登录PSP和PS2，这也许是这个月最让小邪我感到振奋的消息了。当然，随之而来的还有一个想法：tri-Ace，能不能把bug弄少点？

卡伦



★等了将近半年后，《钢之炼金术师》的剧场版总算是出来了。总体感觉还算是颇为不错的，不过100分钟的时间似乎还是短了一点，某几段场景如果再花几分钟进行刻画的话一定会更加感人。但不管怎样，还是向各位强烈推荐！



●在几经努力之下，终于说服父母暂时将那两条刚出生的小狗保留在家中。这样一来，我也就能在回家之后看到它们了，真是可喜可贺呀。

■虽然比起两年前要好得多，但我还是觉得自己在时间控制上有些不足之处。简单来说就是无法严格地按照计划表完成每天的工作。马上就要到2006年了，希望在新的一年中自己能够在这方面进行一下改善吧。

●各位请和我一起念：《王国之心Ⅱ》一定是神作！一定是一定是一定是！

雨滴



※最近打电话回家，听到家里的狗狗被车碾伤了。虽然十分心疼，但脱口而出的第一句话居然是："怎么这么笨？！"说完之后突然顿悟，然后开始有点了解，以前同样的事也被老妈这么训的原因……

※以前在家的时候一点不喜欢看《铁齿铜牙纪晓岚》，觉得满口皇上这皇上那的，一点都不合新时代青年的胃口。但偶然间看了一集以后，发现虽然讲的是老套清宫戏，剧情还蛮不错，于是也接着往下看了。只是我还是得抱怨一下——那几个套未免也设得太邪门了，现实里哪有那么巧的事。



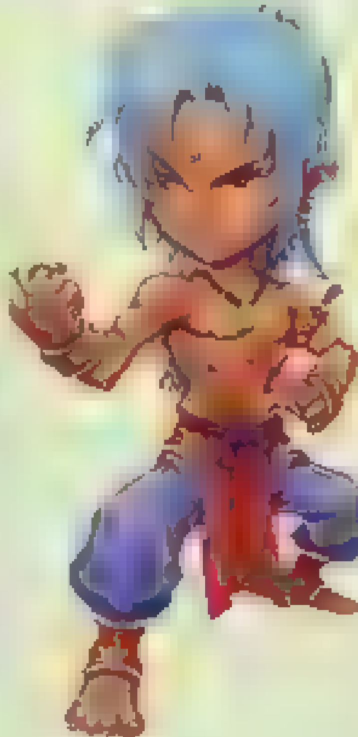
▲谁说"三个女人一出戏"的？这三个爷已经演了二出戏了！

※"感冒了吧，吃药了吗？"最近天天看这个KUSO广告的必然结果就是——感冒了……老天保佑千万别是禽流感啊！

阿修罗



▲X360的美版和日版都已经发售，目前比较期待《古墓丽影 传奇》和还没有多少情报的新《天诛》。不知道这次的《天诛》会先发售哪个版本……

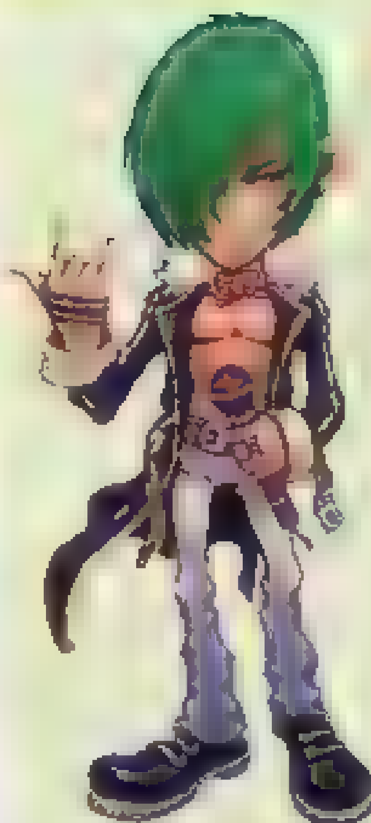


前些日子，与同城市的几位大学同学聚会。吃到正爽的时候，话题突然转到了以前的女同学身上。某大哥提到了一位"体育很不错的女生"，在座的5个人居然愣没想起来说的是谁。到了最后，大家齐心协力，用了排除法+姓名拼凑法，才总算将这位女同学的形象和名字记了起来……（×××，请不要埋怨我们。男人年纪大了是会经常忘事儿的……）

12月的11日和15日分别是两位亲人的生日。虽然日子已经过了，不过还是要在这里替老妈和虫子祝贺一下！明年会更好！

最近居然陷入了之前并不看好的《银河游侠》中不能自拔，世界真是奇妙啊！这不得不归功于游戏中丰富却又不复杂的系统。玩法多的游戏总是比较讨巧的！

D·S



〓最近在网上看到了一个怀旧FLASH特辑，里面的许多经典动画OP不禁让大家看得热血澎湃（详见本期"编辑部的故事"），只是有些曲目的汉化歌词现在听起来好寒啊，譬如《铁臂阿童木》中的那句"啊……阿童木——爱科学的好少年"，那颤音听起来实在让人毛骨悚然……

〓继续怀旧话题，看过这FLASH后才猛然回忆起来，原来我国那些伟大的译制工作者将日本动画角色人名"本土化"的浩大工程早在八十年代初就开始了，《花仙子》中的男主角"李佳文"便是第一个被迫转换国籍的可怜虫。此后汉化之风愈演愈烈，就连小动物们都未能幸免……（《咪咪流浪记》中的小狗居然被唤作"来福"—v—b）

〓最后，为了幼时心目中的"神作"——《黑猫警长》和《葫芦兄弟》，致敬一个。

阿道



1.让我们一起关注斗剧中国预选，关注UCG。

2.世人都以为，时间就像一条平静流逝的大河，永远只向着天的彼端奔流不息。但我可以告诉你，我见过时间的真面目，其实他们都错了。时间就像是在狂风暴雨中的汪洋大海。或许，你想知道我会是谁，请跟我来，我会告诉你一个故事，一个你从未听说过的故事……

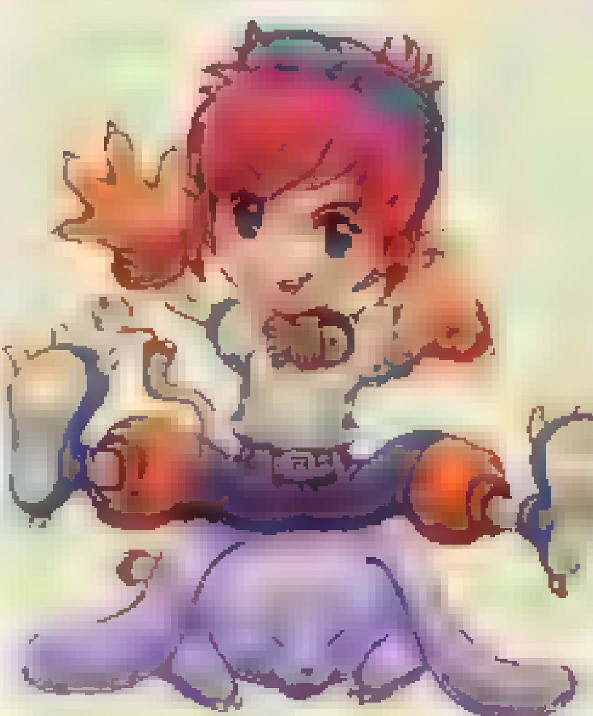
《波斯王子3 王者无双》为砂之三部曲划上了一个令人意犹未尽的句号。如果你想听这个故事的话，我建议你从第一代《波斯王子 时之砂》开始，因为将三部曲的任何一作独立拆分都是有失韵味的。在时间的大海里，我们每个人都只是其中的一粒沙子。你曾妄想过拥有整个大海吗？在暴风雨即将来临之际，风会把我们洒向四方。历经了世间的漂泊，我们终将回归大海。



▲里克尔梅还可以更上一层楼，本届世界杯将会是他足球生命中的一个重要转机。

★在近几届世界杯里，荷兰与南美双雄的每一次碰撞都擦出了璀璨夺目的火花。从欣赏精彩比赛的角度来讲，这未尝不是一件好事。各位阿根廷和荷兰的球迷，请放下不必要的担忧，你们所支持的球队这次一定会让全世界球迷都满意的。

猫太



◎这次虽让雨滴同学负责《原石》的攻略，但猫猫还是有在空闲时间中补习的哦！因为负责男主人公的声优是《阴阳大战记》小源太的相田さやか，所以在更改主人公名字时毫不犹豫地改成了"コゲンタ"（小源太），而爱称当然就是"トラちゃん"（小老虎）啦！喵哈哈！

◎日版X360的到来，意味着猫猫终于可以体验到《最终幻想XI》的乐趣啦！虽然只是体验版，但依然可以在Vana'diel大陆上与日本玩家们畅游，实在是激动人心呀！

◎《钢之炼金术师 香巴拉的征服者》实在是太强了！能与二战时期的德国结合得如此出色，会川升（剧本）和水岛精二（监制）你们就是我心目中的神啊！

◎最近在休息日总喜欢很早就醒来，冲一杯麦斯威尔橙意咖啡，坐在桌子上看看杂志、玩玩掌机游戏等。可能是上次回家一周养成的习惯吧！总觉得睡觉是浪费了美好的一天。

星夜



★最近一段时间看的好片不少，最有感触的还是尼古拉斯·凯奇的《战争之王》。"世界将被什么人统治，答案是军火贩子，因为其他人都在忙着自相残杀。"《战争之王》给人的震撼比那些充满爆炸与死亡的战争片还有深刻得多。

★《龙骑士传说》是PS时代最喜欢的游戏之一，当初对这款游戏感兴趣是因为一位朋友蹲在电视前玩了三天三夜。自己玩过之后也大受感动，觉得这款游戏确实有媲美《FF》的潜质。希望《龙骑士传说2》不要让人失望，不过个人认为这种走华丽路线的RPG要是能出在PS3上那就完美了。

★该走的总是要走的，该来的总是会来的。有些事来得太突然，有些事你根本无法想象……

阳光学园

阳光育成计划进行得如火如荼，如果你仔细留意最近几期的UCG就会发现，很多文章下面都会出现一排小字——“阳光育成计划成员 协力”。没错！目前杂志的部分文章是由编辑与阳光育成计划成员合力完成的，大家都踊跃显示出自己特长，帮助《游戏机实用技术》作的更好！如果你也想与编辑一起为UCG努力，那么就快把你的特长发挥出来！相信我，是金子总会发光的！

主持人：雨滴

圣诞连体特企

独乐不如众乐

作者 乌龟漫步

“圣诞节”这个名称是“基督弥撒”的缩写。弥撒是教会的一种礼拜仪式。圣诞节是一个宗教节，我们把它当作耶稣的诞辰来庆祝，因而又名耶诞节。这一天，世界所有的基督教会都举行特别的礼拜仪式。在这样的日子里家中的主机理所当然应当发挥它娱乐大众的本领了！邀上两三个死党或家人或爱人把家中的灯开到最亮，把取暖器的温度开到最高，大家围坐在一起体会游戏给我们带来的乐趣，那种感觉会是多么惬意啊！任外面天寒地冻也会被此时的温馨所取代！既然邀请的对象不同，那准备的游戏也应当不同了。多人同乐的游戏肯定首选的了，独乐不如众乐！我们就来看看到底圣诞期间有哪些值得分享的游戏：

家人向游戏



这里的家人主要指的是父母等长辈，所以游戏要选择操作简单，上手即玩的类型，那样长辈们才会有兴趣加入！（特别提醒：游戏中要让着长辈，还要适时的解说，免得让长辈一头雾水很快失去信心退出游戏）要和长辈一起游戏首先要引起他们的兴趣，最好是比较新奇有趣的。这款摄像头游戏“《Eyetoy》系列”最新作《Eyetoy play3》就再适合不过了。本作涵盖了众多游戏类型，包括有体育游戏、动作游戏、音乐游戏以及多人聚会型游戏。通过EyeToy的摄像头功能再加上新引入的脸部贴图技术可以将玩家的脸应用到游戏中。游戏玩法也相当简单，对着电视屏幕做出相应的动作便可以了。看着平时严肃的长辈在自己面前手舞足蹈想必也有另一番乐趣吧？所以本作可以说是最适合全家人一起娱乐的游戏！

死党向游戏



死党间的聚会没有点火药味怎么行？所以格斗游戏是必不可少的！死党玩格斗游戏最能体现朋友间“坚实”的友谊，一旦交手，多年交情都被抛到了九天云外，为了赢什么赖招都使的出来^_^如果输了就等于给死党留下了一个嘲笑的话柄直到下次聚会……但正因为如此游戏的气氛才能完全体现出来！最近的格斗游戏比较丰富。最值得推荐的还是风靡全球的刀剑格斗游戏“《灵魂能力》系列”最新作《灵魂能力Ⅲ》！本作秉承系列一贯传统，爽快的刀剑格斗，深邃的武术魅力，极大改进的图形效果和音效都将带给你独一无二的游戏体验。本作新加入一个“角色编辑模式”，让玩家能够建立属于自己的角色。在对战的时候大可选择自己编辑的角色，让游戏更有带入感。

情侣向游戏

圣诞节对于情侣来说就是提前的情人节！和爱人一起玩的游戏当然要温馨轻松了，最好是可以2人协力完成的那样才能给爱情加分！冬天来临了你的女友也许会为过冬堆积多余的脂肪而担心吧？尤其在圣诞节吃了那么多好吃的再坐着不动玩游戏的话肯定会增加体重的哦！是时候翻出尘封以久的跳舞毯热舞一番了，所对应的游戏当然是那款鼎鼎大名的DDR！它的最新作《Dance Dance Revolution ultramix 2》歌路与风格明显与以前不同，除了加入大量Dance Pop的歌曲之外，界面也令人焕然一新。对于寒冷的冬天来说，这可再适合不过！一则可以暖身，二则活动一下平时疏于锻炼的身体，三则能够减肥，真是集多种功能于一身！听着游戏里好听的歌曲和一起女友跳舞（实际是踩跳舞毯）虽然不比在街机厅刺激，但两人在家“翩翩起舞”也会有别样的温馨感哦！



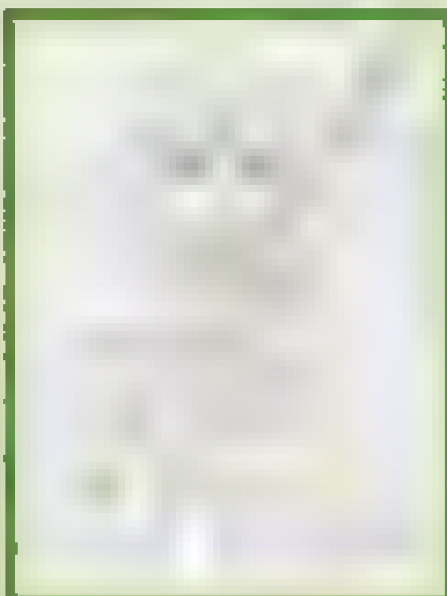
这里雨滴只是节选了这篇特别企划的部分内容，如果大家想查看完整版的《圣诞特别企划——独乐不如众乐》，可以到LU论坛输入网址：
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=5&id=134950

作品推荐榜

红侠乔伊DS摩擦
——原创完全攻略+研究

作者 钢の布露尼尔

网址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=33&ID=121793



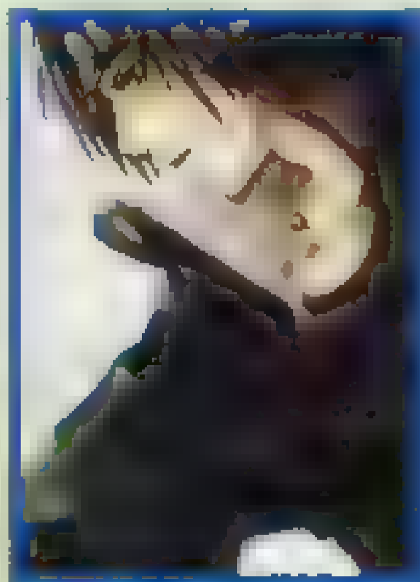
本次游戏的背景是现实世界的主题公园。由于使用NDS平台，自然不能将“双屏+触摸”的创意当个摆设。普通状态下，上屏显示的是华丽的特写，而下屏就是大的游戏场景画面。遇到特定的解迷场景，上屏还会出现相对的解迷提示。另外还可以通过触摸发动上下屏幕交换的强力V能力。

本作的继承了传统的经典V能力“slow”，但是却去掉了“speed”能力，改为个人感觉有点鸡肋的另一个技能“scratch”。最后，本作的弱点不再是“一杂出弱，百杂皆弱”了，增加了游戏的难度，也使评价要求更加苛刻了。

（钢の布露尼尔同时也是LU论坛UP TEAM组成员）

阳光留言地

阳光留言地是专门为阳光学员开设的栏目，在这里，那些为《游戏机实用技术》作出过贡献的阳光育成计划成员都会作一番自我介绍。



大家好，我是阳光学员RX。本来RX这个名字源自RX78，现在却被朋友称作“阿叉”、“蒙面超人”。我在网络上常用的名字是sologuan，solo原意是独奏，被会粤语的朋友一说却成了“傻佬Guan”（Solo与粤语中的傻佬读音相似）。最喜欢的词语是“自由”，最期待游戏是《PSU》，最快乐的事情是看到别人快乐，没有特别讨厌的东西。“RXの疯人院”是在下在Levelup上的博客，欢迎大家参观，希望能与大家成为好朋友。



阿逸评语

作为英语专业出身的RX，对全英文流程的《波斯王子 王者无双》剧情了解十分深刻，这次攻略他贡献很大。其他会员也可以多发挥自己的特长，帮助UCG做得更好！

游戏立方 GAME³

Vol:093

栏目主持：[illegible] Email:Game3@ucg.com.cn

虽然天气寒冷，但圣诞期间总是大作频繁，游戏界一派热闹景象。本次的游戏立方同样是红红火火，三页大容量的多边共享中可谓好料不断，而小邪会在新栏目"幻之炼金坊"中为大家介绍"罗兰之歌"，与SOUL同样有收集美图嗜好的新小编十六夜也会再次出阵，在"秘密花园"为大家奉上画师TONY的动作。因为都是以美图为主体，所以今后"秘密花园"与"模型地带"这两个版块暂定为交替出现。另外，还是希望大家对游戏立方的改版多提一些宝贵意见，谢谢！

多边共享区

ENTER THE GAME

电车男与《生化危机4》

因出演电视剧集《电车男》而走红的"电车男"伊藤淳史，近日再次成为日本游戏迷的焦点……在《生化危机4》日版的广告当中，他坐在电视机前，先于日本玩家感受《生化危机4》所带来的震撼。目前由伊藤淳史出演的电视广告和平面广告已经在日本国内全面铺开，现在大家看到的这幅图片是在日本的电车站出现的广告……在电车站出现由电车男主演的游戏广告，这真是再合适不过了。【GOUKI 提供】



樱大战新春歌谣秀10周年

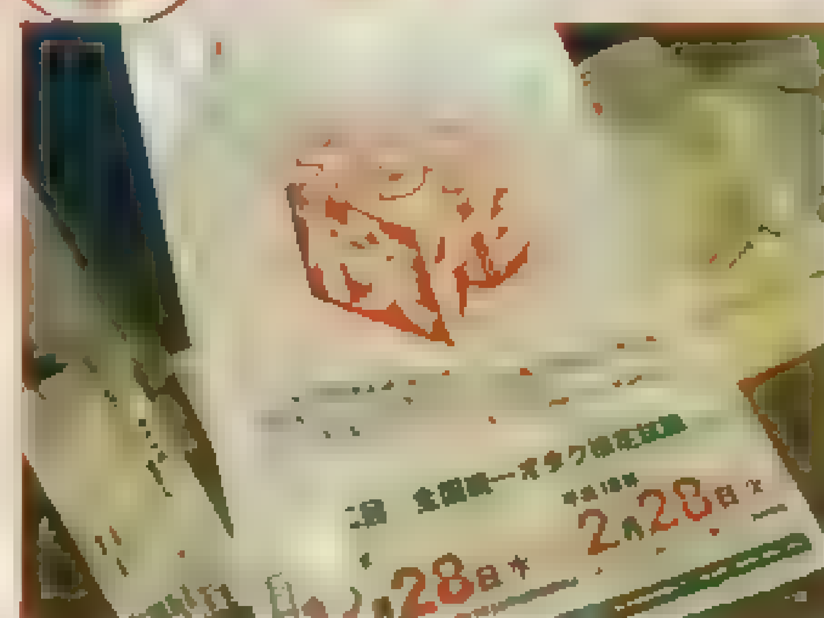

▲花组的成员们正在进行紧张地排练。

随着新年的日子渐渐接近，对于广大樱花FANS而言意味着新的歌谣秀又要召开了。"樱大战新春歌谣秀"似乎已经成为每年的惯例，2006年的新春歌谣秀的主题是"跳跃的花组"，其故事是紧接着今年夏天上演的"樱大战超级歌谣秀"《新·青鸟》。樱大战新春歌谣秀已经历时9年，在12月5日举行的公开排练中，广井王子表示歌谣秀即将迎来10周年，但这也是最后的歌谣秀。而各个声优也因为是最后一次歌谣秀而加倍努力地排练，争取将自己最完美的一面留在这最后一次歌谣秀上。【邪魔天使 提供】


▲广井王子与花组声优们的集体照，他们见证了一个时代的开始和结束。


▲陶山章央（左，大神一郎役）正在进行紧张的排练，这次他有很多动作戏。

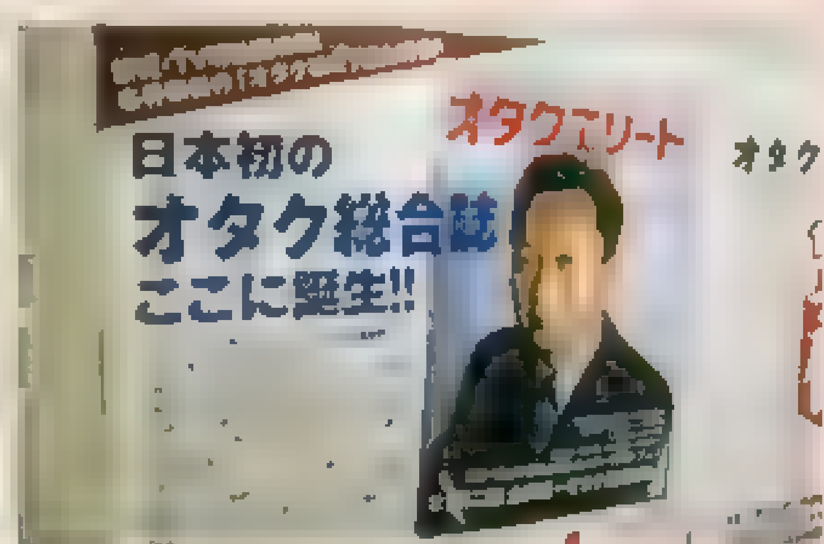
想做OTAKU？没那么容易！



现在干什么都要证件，应聘要文凭，开车要驾照，出国要护照，就连当个"御宅族（OTAKU）"都要考试……

这可不是开玩笑哦，现在全日本范围内的第二次"OTAKU鉴定考试"已经开始了。这项BT考试于今年暑期第一次召开，旨在筛选出圈子里的"真·OTAKU"。不过当时参加考试的人中只有6.2%的人通过了测试，看来"真·伪非"还不少呢！相比第一届考试而言，这次的测验题目范围更加广泛，包括漫画史、家用游戏机、偶像明星、交通运输、OTAKU用语等方面。虽然考试难度颇高，但相信成功考取后的人今后在朋友圈中"哗"地抖出证书时的感觉一定很拉风吧。（笑）

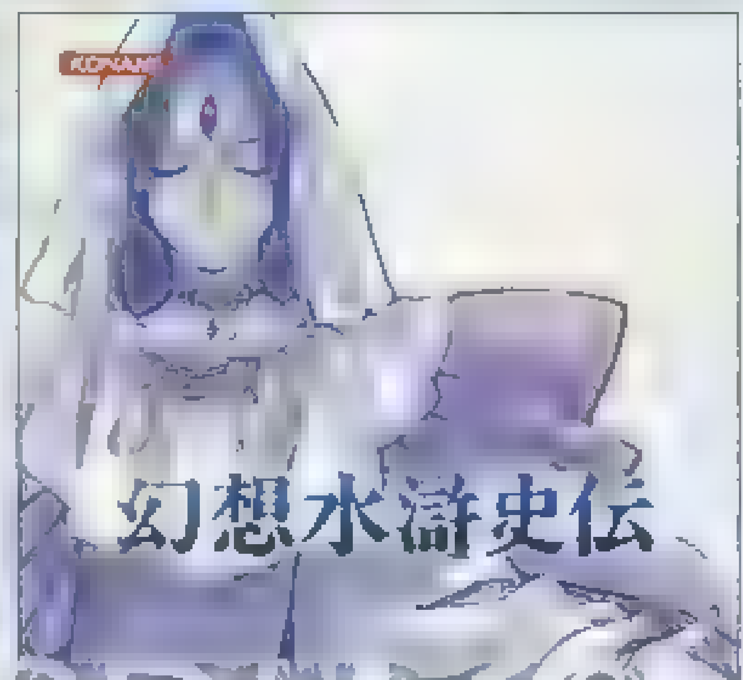
与此相配合的是，一本名为《OTAKU ELITE》的专门志将于12月28推出。日本民主党代表鸠山由纪夫将成为创刊号封面人物，并就"御宅"现象接受采访。这是否昭示着OTAKU们即将光明正大地为社会各界所认同呢？让我们拭目以待！【D·S 提供】



厚道无比的《幻水Ⅴ》



众所周知，历代正统《幻想水浒传》的最大卖点就是收集除主人公外的107星。而对于FANS来说，每一本收录了所有角色原画的相关设定资料集也成为了必定入手的周边！自从《幻想水浒传Ⅱ》开始，在限定版中增加一本角色资料设定集已经是传统了。那么，究竟预定2006年2月23日发售的《幻想水浒传Ⅴ》又会不会采用这种包装呢？现在答案已经公开了，而且限定版中的资料设定集确定为200页！就算按照一名角色占一页的篇幅来计算的话，也有90页左右会是其他的内容，这对于系列的FANS来说可真是一个天大的喜讯啊！除此以外，在限定版中还会赠送一张特制CD，这张CD中收录了游戏中一些经典音乐的原创版本，还会收录数首新作中未收录的曲目。喜欢鸟山雄司的玩家也不要错过哦！最后让猫猫在这里公布一下这套限定版的价格吧——9429日元（含税）！这相当于人民币700元不到，对于限定版来说算是一个相当厚道的价格了！那么FANS该知道今年春节的红包该用在什么地方了吧？【猫太 提供】



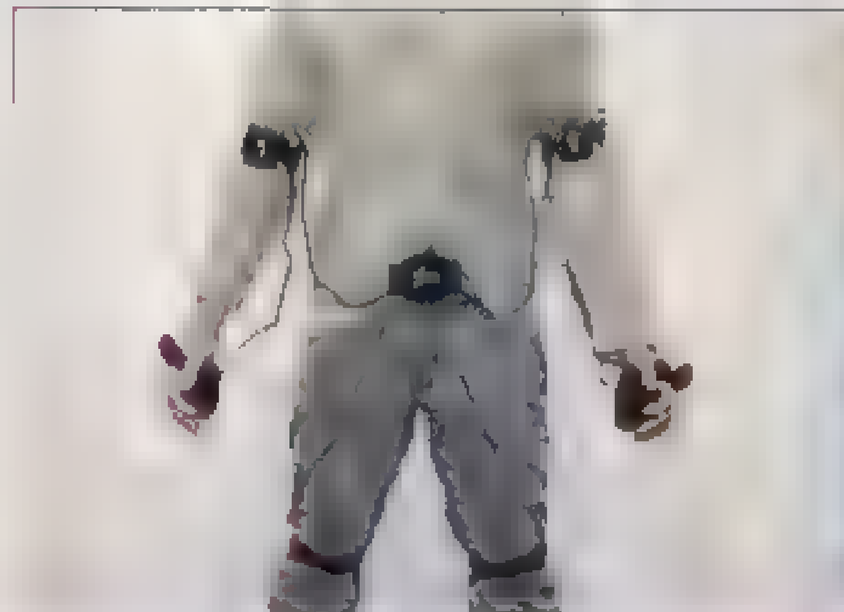
▲预约特典DVD将会收录历代《幻水》的宣传影像，从第一作到第四作108星的资料，不过这张碟在国内可遇不可求啊！



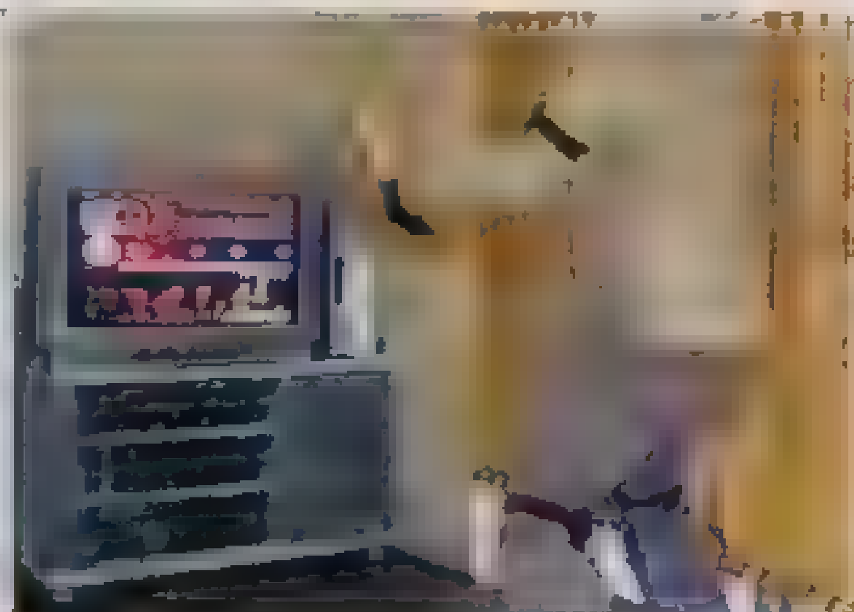
体感控制器Bodypad

我们曾介绍过的由周边厂商XKPAD推出了PS2专用控制周边Bodypad终于在不久前发售了。这个体感控制器的售价为7980日元，由多个部件组成。只要将它安装在玩家的四肢和腰间，玩家就能够利用拳击、脚踢等多种动作来完成游戏中的各项操作。

Bodypad的组件分为连接在PS2控制器接口的接收器和连接在玩家身上的控制器两大部分。控制部分分别由安装在手部的手臂感应器、手部控制器和安装在脚部的脚部感应器所组成，它们再与安置在腰部的腰带部件相连。其中，左手控制器相当于一般手柄的方向键和左摇杆，右手控制器相当于R1/R2、L1/L2和右摇杆；而两个脚部感应器则分别相当于○、×、△、□这四个键，并且这些键位的分配可以根据玩家的喜好自由更改。



▲全部配件安装好后便是这个样子。



▲用Bodypad玩《太鼓之达人》的一幕。



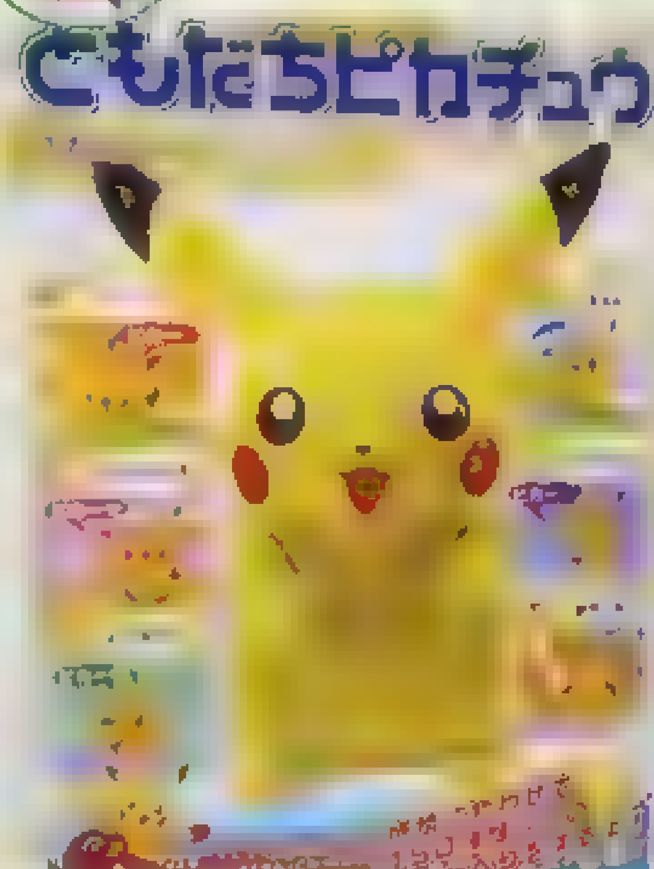


▲这些便是Bodypad的全部配件。其中手部控制器中还需要安装3颗电池才能够正常工作。

说实话，用体感控制器来玩游戏是件很耗体力的事情，不过，用它们来玩《铁拳》、《太鼓之达人》之类的游戏，可是一件非常有趣的事情。只要根据游戏中按键的配置，将体感控制器中的按键位置全部分配好，就可以体验以自身动作控制游戏的另类乐趣了！**【沙罗 提供】**



能够识别感情的皮卡丘？



Tomy在日本是很著名的玩具厂商，在日前召开的该公司“新春上谈会”上，Tomy公布将要推出新型皮卡丘玩具“好朋友皮卡丘”的计划。这款新型的玩具装备了声音接收装置，可以通过对接收到的语音的语气以及强弱进行分析，从而判断说话者当时的感情状态。即使是同一句话，用不同的语气对着皮卡丘说，玩具也可以如同动画中的角色一般进行各种语气不同的回答——当然，因为是皮卡丘，所以发出的都是“皮卡皮卡、丘”的声音。(笑)玩具预设了150种含有感情的反应方式，配合强弱不同的发光效果，这个玩具皮卡丘所能表达的感情种类是相当丰富的。此外，当玩家与皮卡丘成为好朋友之后，还能听到皮卡丘的歌声以及各种必杀技的声音。而这个玩具还配备有时钟功能，用它来做闹钟一定很有效！

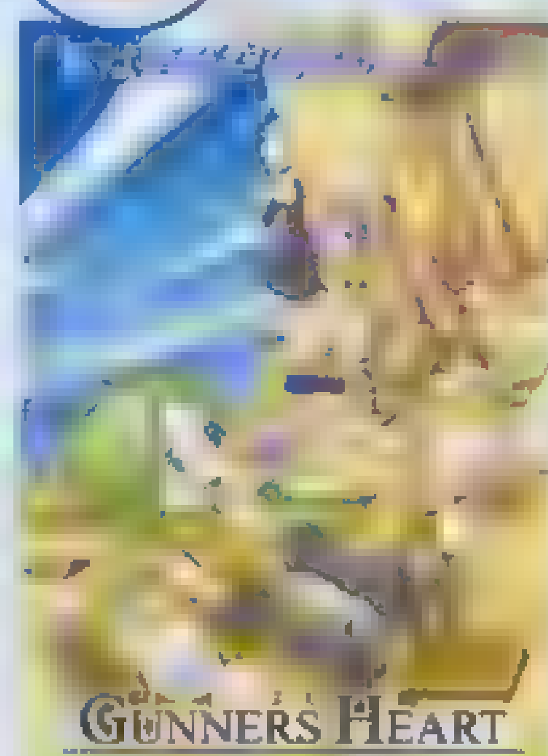


玩具目前预定于2006年2月发售，税后价为8379日元。

【阿修罗 提供】



《空中猎人》续作开发中？



《空中猎人》(SKY GUNNER)是一款PS2初期的射击游戏，游戏的人设极具特色，而片头曲更是经典之极。在今年冬天举行的日本同人祭典COMIC MARKET 69(简称C69)的参加作品中，我们无意中发现了一款名叫《GUNNERS HEART》的同人游戏。这款同人游戏的画风和《空中猎人》非常接近，就连《空中猎人》里的主要角色也会出现。游戏的宣传语是“我再次对着蓝天发誓”，看来本作简直就是《空中猎人》的续篇啊！

从目前作者主页给出的情报来看，游戏的玩法和《空中猎人》比较接近，但操作有了明显的简化。《空中猎人》的操作可是相当复杂的，这也导致它销量惨淡的一大原因。游戏支持双打，另外也有买卖系统，玩家要反复挑战关卡赚取资金，从而购入更强力的装备去挑战难关。目前似乎没看到关于片头曲的介绍，要知道《空中猎人》的片头曲可是纱迦心目中PS2上的杰作之一啊！不过对于一款同人游戏也不能要求过高了……**【纱迦 提供】**





《斯塔菲4》换装道具大募集！



稍微年长一些的玩家可能无法理解《传说的斯特菲》这个系列如何能够每一作都卖得那么好。这实际上与任天堂对于低年龄层玩家心理的深度把握很有关系。可爱的人物形象、亲切的广告歌以及丰富的宣传活动都能够吸引儿童的目光。预计于明年在NDS上推出的系列第4部作品也已经开始了初期的宣传工作。

这一次任天堂搞的噱头是征集换装道具的创意。主角斯塔菲在游戏的过程中能够得到多种换装道具，只要装备上就可以改变其在游戏中的造型。参加征集活动并被采用了创意的玩家除了可以在游戏通关后的STAFF中留名外，并没有其他任何好处。不过，相信光是这一点就足以吸引很多儿童“胁迫”家长帮他们投稿了！**【阿修罗 提供】**



《生化》手机网站正式运营



Capcom于12月8日开始在日本地区正式开通EZweb网站“BIOHAZARD STORIES”，此站点是针对手机用户提供“《生化危机》系列”的相关游戏软件、待机画面、铃声等下载的服务性网站。而作为游戏软件的第一弹，《BIOHAZARD THE STORIES》将会在第一时间提供下载。本作以全3D的画面再现生化世界，含有以解谜为主的“故事模式”以及任务为主的“危机状况模式”，任务完成后可以购买武器并进行更高难度任务的挑战。**【LEVELUP 风间仁 提供】**



活跃在游戏与动漫中的犬神



犬神，凭依犬和形态现身的妖魔神灵，日本古时称为犬神筋、犬神统等，后人都称之为犬神。相传是由中国传入日本的一种民间巫术犬蛊。另一种说法则是日本古老神话的动物灵信仰，相传盛行于日本的四国一带以及中国西部和九州东部，所谓的犬神指的是狼，在《日本书记》及稍后的《日本后记》中，说它是"大嘴巴的真神"，它能帮人类驱除破坏农作物的猪、鹿、兔子等。自古以来，人类把它当成守护神来祭拜，《日本书记》还曾提到大山津见神的使者就是狼。据考究，犬神原是种具体的东西，在时代交替之下被转换为灵体之说，犬神正体正是狗的灵魂，它是家庭守护神，保佑一家大小平安无事，但对于体质虚、意志力薄弱的人类，则容易被犬神轻易附身。憎恨、不安定、不快乐是被附身者必有的共性，这时需要祈祷师来降服、驱逐，病人才能逐渐回复为正常人性格。一般来说，普通人家的女儿在嫁人之际也会有犬神灵跟随(犬神筋)。

而在日本的阴阳学中，灵力高强的神物以犬的姿态出现，便被称为犬神。一般用于保护主人，不受妖魔侵害。某种特殊情况下，也可以将其杀死，血祭灵咒，已达到弥补术力不足，提高法术威力之用。犬神在式神中，是地位很高的一种。有些术者甚至是被它们操控的。

当然这都是古老的传说，不过如今犬神的故事、名称和形象一直被广泛应用在动漫游戏中，比较出名的有《犬神》漫画系列、《金田一 犬神家的一族》、《检察官犬神》、《幽灵公主》，包括最近的几款游戏：《战神》中以建御名方命使者的身分讨伐战国时代魔物的主人公犬神，以及即将发售的《大神》中那位会水墨画的白色大狗。(^_^)【LEVELUP 方寸 提供】

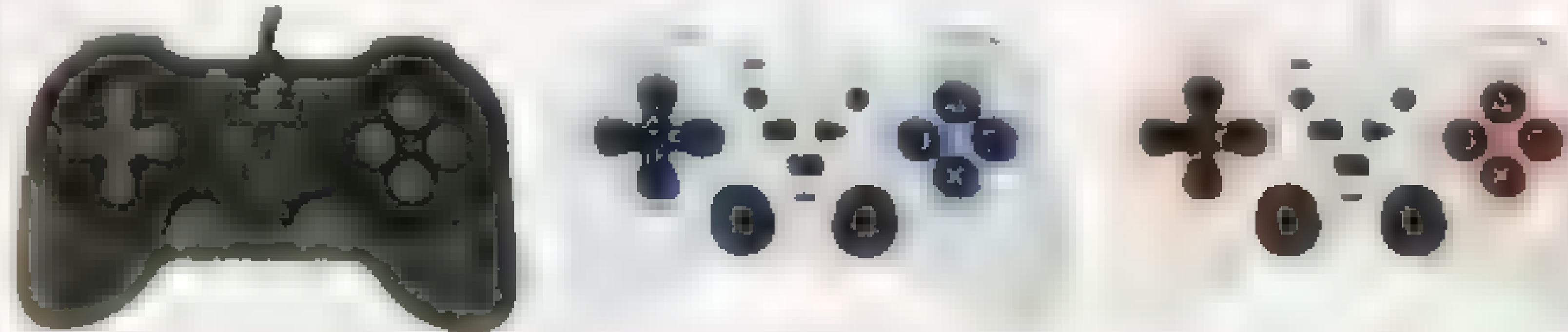


迷你旋风再度登陆PS2！

各位喜欢游戏的美眉们可曾有过对手柄感到不适的感觉吗？现在您大可放心了，因为为您量身定做的游戏手柄即将面市！

据悉，日本周边制造商Happinet已经于12月8日推出一款为女性与低龄玩家设计的小型PS2控制器，名为"LILICON"。(是的，您没看错，不是"LOLICON"……)建议售价2500日元，首批共有三种颜色的版本可供挑选。

此产品全名是"Light and Little Controller"，尺寸为130*38*77mm，比普通的PS2控制器足足小了一圈，按钮设置也较为紧密，其十字键被设计成相连的水滴状形态，便于纤细的手指触碰。此外，该手柄还附有连发功能，实在是个超级体贴的设定。(玩"无双"时再也不怕拼刀了！)【D·S 提供】



《杀破狼》的BUG

最近有一部相当精彩的香港动作片《杀破狼》，不知大家看了没有？影片里面最精彩的当然是华丽的动作场面，好久没有看见这样优秀的香港功夫电影了。影片中所突显的"义"字也让人很有感触。

不过本人在电影里发现了一个BUG：电影一开始是1994年，然后过了3年应该是1997年。但是甄子丹饰演的马军跟那个被他一拳打傻的白痴在街机厅里打的居然是《格斗之王2002》！(顺便说一下，饰演那个白痴的演员洪天明是洪金宝的儿子。)【月神侠(读者)提供】



▲这是影片中的截图，居然提前五年就玩到了《KOF2002》。

PSP魔音盒抢鲜评测

文 马修



顾名思义，PSP魔音盒是一个既可以装PSP又可以播放音乐的盒子，音乐从哪来？当然来自音质非常棒的PSP了。其外表给人的第一印象就是"不愧为欧洲的豪华品牌"，魔音盒看上去的确气质非凡！暗黑的硬质外壳配合圆滑的流线型边缘，再加上盒正面压花风格的花纹，给人以高贵肃穆的感觉。

盒子的内衬是柔软的薄海绵，上盖内右侧是低于内平面的电池仓，电池仓上的开关是盒子内惟一的凸起物，不过也在上盖内平面之下，这样就最大程度避免了盒子内部与PSP机身的磨擦。可以说，只要不刻意把盒子倒过来摇晃，开关和PSP基本上是没有机会接触。上盖内侧的左下还延伸出一根连着上盖内置扩音器的耳机插头的声音输出线，把插头插入PSP的耳机插孔，打开电源后，PSP就能通过扩音装置来实现扩音了。由于盒内有良好的内层保护设计，因此盒内的空间也比起其他同类产品要宽敞得多，可以非常方便地把PSP放入。插上耳机插头后左下位置虽然显得有些紧张，不过也无大碍。另外大家注意一下，由于盒宽度的关系，当PSP上挂着豪华版所带的挂机绳时，无法将挂机绳一起装进魔音盒里。不过魔音盒已经附送了背带，装上后即可成为一个时尚挎包，这时也可以成为一个随身外放型的MP3，是一个不错的功能。这个周边在扩音方面做得也不错，比PSP的声音大了很多。官方资料中说明这款周边采用的是NXT超薄共振的专利技术，因此能够全方位的发射声音，不像普通扩音器需要在正面才能听得比较完整，所以在和别人分享PSP的时候能够给大家都提供完好的声音，在合上使用的时候，声音也不会发闷。使用时把PSP声音调到中等或中等偏上的音量即可，声音开太大的话会失真。至于音质，大家就不用太挑剔了，毕竟声音方面的功能是以扩音为主，不过中等音量下的中音表现还算不错。



将以上部分总结，我们发现该款周边不仅具有欧洲古典气质的外形，结实圆滑的外壳、柔软的内衬以及电池仓部分低于上盖内平面的设计，再加上挎包的功能，使得该产品的便携和保护效果让人非常满意；而在播放音乐方面，也确实达到了扩音的目的，不仅声音扩大了不少，在音质表现上也比PSP的扩音器强，而且几乎没占用额外空间。该款周边官方建议售价198元，产品已经上市，有兴趣的朋友请多留意。





多哥你好，X360终于发售了，而小编们也玩过了，不过小编们似乎都强调要用HDTV玩，难道真的只有HDTV才可以发挥它的魅力吗？如果用投影机呢？它不仅画面大，够魄力，而且不比HDTV贵。还有就是我借了《山脊赛车 进化》玩，不过它真的是《山脊》吗？怎么这么难漂移啊？还是要用特殊的方法才行。【刘枫】

胜负师 X360的画面进化效果的确是需要较好的画面输出设备才能够体现的，用普通电视机或是用普通电视卡在电脑上玩都会使画面大幅缩水。所以有条件的话还是请用高端一点的电视来玩次世代游戏，当然各位也要量力而行。至于投影机的情况胜负师并不是太熟，所以查阅了一些报价和资料，发现投影机并非刘枫读者所说的那样好处多多。投影机有专业与民用之分，其间价格差别巨大，顶级投影机定价超过50万人民币！七八千的低档投影机也有，只是分辨率和亮度都比较低，玩游戏很难达到理想效果。稍好一点的一般在两三万左右，基本上是一台品牌HDTV的价格。另外，投影机对使用环境要求较高，家中空间不宽敞的话不推荐使用，白天使用还需要刻意调暗室内亮度，而且投影机的保养也相对麻烦。同样要花两万大洋，还是电视机更省心啊！所以个人还是认为电视游戏在电视上玩比较舒服。关于《山脊赛车 进化》的"漂移"的确如你所说的那样，和正统《山脊》差别很大，《进化》偏真实的操作手感丢失了《山脊》爽快的传统，受到了大部分"山脊FANS"抨击。如果刘读者购入X360，那《山脊6》应该不会令你失望。

胜哥好，我想问一个关于《生化危机4》的问题。我玩的是Easy难度，当我玩到杂志攻略中3-2这个小节时，我发现无法进入花园。在与艾达见面的房间外，有一条过道是通向花园的，可尽头的栏杆却是封闭的。我找了几遍，都未找到入口。这是怎么回事？这处如果不进入花园，直接通过3-3、3-4，对后面的关卡有没有影响？是否是难度不同情节机及关卡设置也会不同？还是我走错了道路？【xingqiyi】

胜负师 这位玩家其实已经猜到答案了，在Easy难度是没有花园这个情节的。其他不同待你玩过Normal之后就应该会有明显的感觉。现在很多游戏为了提高耐玩度，都会在不同难度中设置不同的细节。这样无疑能够增加一些新鲜感，也是体现了制作者诚意的一种不错的方式。

胜负师你好：我最近在打《皇牌空战5》，有一个地方把我难住了。在打到25话，任务要求我保护总理去机场，总理的飞机起飞然后干掉8429部队。但每次在总理刚到机场的时候任务就莫明奇妙的失败。我保护的总理也没有挂，一路上该消灭的敌人都消灭了。我看了网上的攻略他说到机场的时候有一群坦克部队我也没看见，请问胜哥这是怎么回事？急呀！【Rainy_qiu】

猫太 无论是我还是另几个玩过这关的朋友都没有遇到过这种情况。这一关后期的任务更新为击坠所有GRABACR战机并保护总理的飞机，是不是你在没注意的情况下让总理的飞机被击坠了，或是超过了规定时间。请再试一试吧。

各位小编，本人有个问题想请教小卖部：我的邻居买了台PS2，我想和他联线，两家距离约50米远，游戏店老板说把联机线剪断，用电线接起来就可以了。请问这样可行吗？请一定回答，谢谢！【安徽 金峰】

胜负师 没想到年底的时候还会收到这么奇怪的问题。说实在的，这个问题不实践很难回答。因为联机线的长度过长，会因为电阻等问题，使信号变弱或变得不稳定，老板所说的DIY方法可能近距离时还行得通，可是50米这个距离不免让人有些担心。50米的联线外加钻孔、固定可能要花上不少钱，不过你所说的PS2联线应该是指iLINK，对应iLINK的PS2多人游戏并不多，所以建议不要轻易尝试。

胜哥你好，我想问你几个问题：如果一天连续玩5小时的PS2，会烧机吗？有什么防烧的方法？《铁拳5》中恶魔仁算S级角色吗？女性中有S级角色吗？我想练一个形象比较好的S级角色，胜哥推荐谁？你在攻略中提到的"方向回中"是什么意思？"最速"又是什么意思？【唐山 赵晨林】

胜负师 PS2连续工作5个小时一般不会有什么问题，但从玩家健康和延长主机寿命的角度来说，连续玩游戏最好不超过3小时，且每玩1小时就让眼睛休息十分钟，并起身活动一下。至于你所说的"防烧"，那请注意PS2所处位置不要太狭小，也不要在主机上堆放东西，这样比较利于主机的散热。《铁拳5》中的恶魔仁应该只能算是A或B级的角色，一般理解上性能S级的角色有史蒂夫、冯威、布莱恩、平八和尼娜，想必你应该已经有选择了吧？不过《铁拳5.1》和《铁拳5 暗之复苏》因为系统和角色性能有不少的调整，角色实力格局发生了比较大的变化，这一点请注意。"方向回中"是指在输入进一步指令时松开方向键，使方向复位，在《铁拳》的出招表中一般以☆号表示。"最速"是指特定招式在一定时间内完成输入指令的情况，输入要求通常会相当严格，但会使该招式比普通输入时具有更高的性能，如破绽变小、威力变大、具备浮空效果等。

很高兴收到了UCG给我的礼物——Q版小编形象贴，其中胜负师被我的朋友一致看好，因为"长"得太有创意了，第一眼看上去貌似小猪头！呵呵！最近在玩《恶魔城 晓月圆舞曲》。有个问题想问胜哥，不要因为你长得特别就不告诉我！在藏书馆的右下角有一个小房间，进去后在尽头可以看到一个怪物头，一直闭着嘴，但当苍真转过身走时这家伙却又把嘴张开了，我用"时之魔法师"的魂也无效，请问这里应该怎么过啊？【宋钊】

胜负师 多谢您对我Q版小编形象的评论，评得也比较有创意，呵呵！至于你问的问题，其实答案很简单，你只要让苍真倒着走不就成了？游戏中的很多谜题都是玩家自己想复杂了，一旦钻了牛角尖，就会无视那些最简单的方法。希望这个经验对今后的你会有用。

胜哥，小弟有两个问题想请教一下：①我看到市面上有种300多元的赛车控制器，那种控制器好不好用啊？如果购买价格比较高的那种专用控制器，除了体验《GT赛车》外，还能玩其他游戏吗？不要花了钱买周边又没什么用。②之前杂志上提到的盛大的EZ我比较感兴趣，当EZ推出时请问贵刊会向大家做全面的介绍吗？【马亮华】

胜负师 ①你没有具体说这300多元的控制器是什么样的，所以我无法了解其性能优劣。不过可以肯定的是，这个价格的产品较为低端，要想很好地体验赛车游戏佳作的乐趣，可能会比较困难。至于GT Force控制器那当然是一分价钱一分货，具有相当出色的体感效果。至于此周边对应的游戏倒不是太少，基本上可称得上RAC大作的游戏都会标榜"对应GT Force"，况且只一个《GT4》就有极高的耐玩度，只要你真是赛车迷，应该不会让价格不菲的周边成为一件积灰尘的摆设。②盛大EZ作为国内游戏界的一个焦点，当然不会被UCG所忽视，之前本刊就已经进行了一些系统介绍与分析，相信大家对于EZ的概念已经有所了解。待EZ正式发售，我们也将按计划进行及时的报道，这一点请各位读者放心。

小弟有个问题想问一下，虽然我的问题还远没有成堆，但还是请您为小弟解决，先谢谢了！请问《生化危机4》的欧版和美版有什么区别？《生化4》每个小章节结尾那几项评价是什么意思啊？特别是那个"NUMBER OF TIME KILL"，小弟搞不懂是什么意思。【吴嵩】

胜负师 欧版和美版的《生化4》的确有一些不同之处。首先是两个版本的键位操作不太一样，其次是欧版在游戏一开始可选择EASY和NORMAL难度，美版一开始不能选难度，难度默认为NORMAL。至于那几项评价所指的分别是命中率、杀敌数、死亡次数，NUMBER OF TIME KILL就是死亡次数的意思。



邪魔天使的话 在上期杂志的特快专递中……

栏目主持：邪魔天使



邪魔院

体会异国文化的魅力

邪魔天使的随笔

本期的关键词是"MG版 Zeta GUNDAM Ver.2"，第二版的Z高达的模型在细节上再一次进行了强化，在比例上进行了调整，让整个机体显得更为修长。Bandai这次推出的第二版的MK II和Z都非常成功，即使不涂装素组都非常漂亮。如果你以前没有买这两款机体那么这次就不要错过了。(貌似是在打广告的说……-_-b)

上期看了《哈利·波特与火焰杯》决定将小说拿来看看，以前买了就一直闲置在一旁，是该捡起来了。不过旁边还有一本《永恒之井》，好矛盾啊！ (>_<)

闲聊日语

作者：张宏

如何辨别真假日本人

在日本，有许多中国人、朝鲜人和韩国人能讲流利的日语，并且因为大家都是亚洲人，所以在外貌以及语言方面很难区分到底是哪国人。下面这句话是判断日本人和非日本人的试金石：**電車が遅れているようだけれども、もう来るでしょう。**它的中文意思是：电车好象晚点了，但是也该来啦。你用这句话，问一个人"谁"该来了，非日本人肯定说是"电车"该来了，而日本人肯定说是"说话者所等的那个人"该来了。这里的细微差别就是格助词"が"。"電車が"的语法功能仅仅延伸到"けれども"，不再向后延伸，但非日本人体会不到这种微妙之处。笔者用这句话试过许多次，准确率高达80%。





▲电车已经成为了日本的一个文化从众多的日剧、动漫中我们就可以看出它已经成为了日本人日常生活中不可或缺的重要工具。

经典台词

——時（とき）は命（いのち）をかじるのだ。

——toki wa inochi wo kajirunoda

——时间紧咬着生命。

法国象征派诗人代表波德莱尔的诗集《恶之华》中的这句话非常适合形容扎萨拉梅尔，虽然他获得了永恒的生命，但不得不在轮回中品尝着痛苦，永远也无法得到宁静的死亡。这种悲剧性的身世让扎萨拉梅尔有其独特的魅力，但游戏推出后发现他的存在感实在是弱得可以。还好他使用的是镰刀，对于使用镰刀作为武器的角色小邪一贯有好感，不过与他相比，强大、俊美、声音优雅的TESTAMENT的吸引力要大得多了。

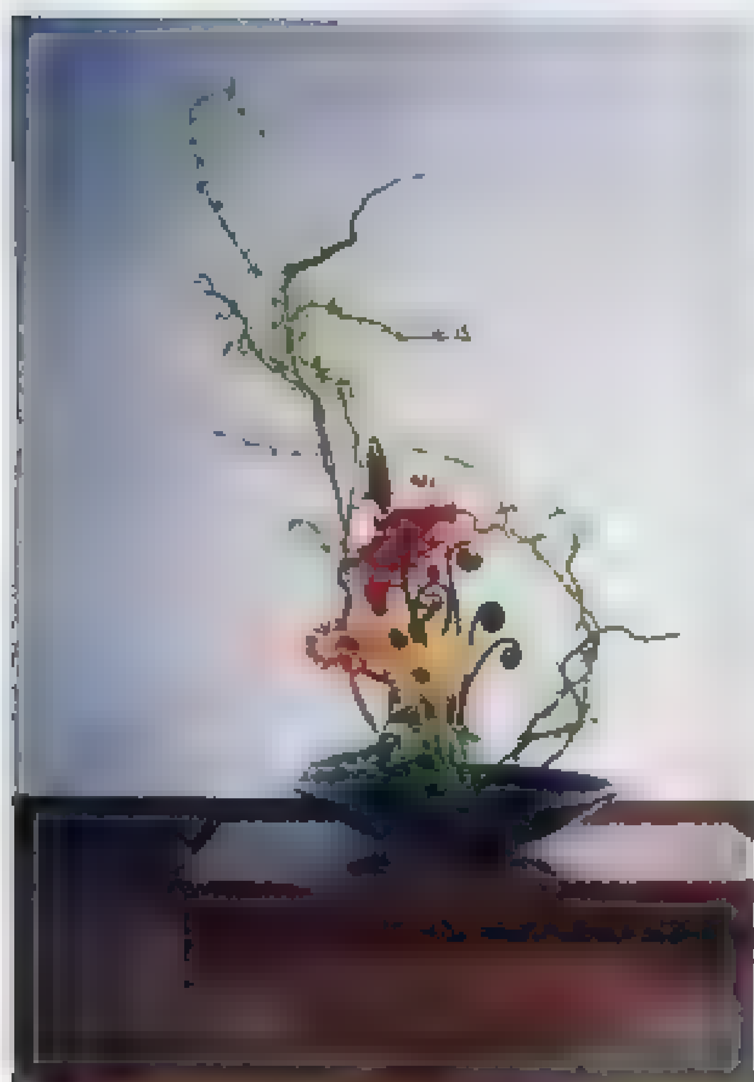






东瀛采风

花道



在日语中"華道（かどう）"就是我们所说的花道，这是16世纪在日本开始盛行起来的日本传统艺术，又称为生花（生け花，いけばな）。花道源于6世纪佛教僧侣在佛像前献花的礼仪，其基本思想是用自然的花表现出天（宇宙）、地（地球）、人三要素的平衡。花道的器具一般是广口的很平的花器，先在里面注水，然后将金属板放在上面，再在上插上很粗的针，针尖朝上，这被称为剑山，而花就插在这些剑山上。接着用剪刀修整长短以及叶子的形状，用手进行弯折，为的都是表现出自然的美与插花者的心情。

基于生活的艺术

花道中认为草木、花与人是一样的，而花道要做的就是要将它的美在花瓶上表现出来。作为日本的传统艺术，花道都是由师父传授给弟子，师父对弟子非常严格，他们教会弟子的不仅是花道这门艺术，还要教他们做人以及生存的方式，在这一点上花道与茶道是相通的。直到现在，日本花道的流派有2000～3000个左右。

与书院设计一起成形的花道

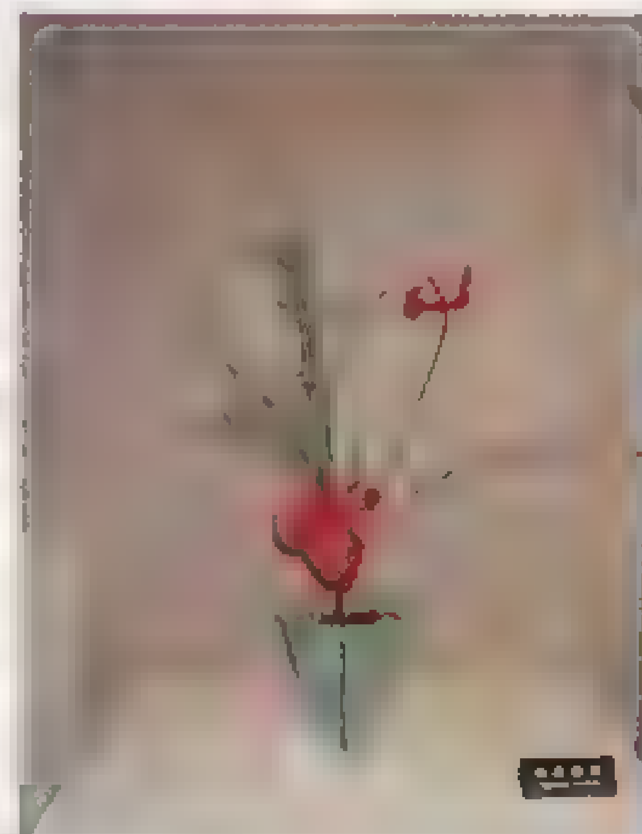
花道源于佛教，它与佛教一起东渡到日本后，在日常生活中的许多场所也开始用花草进行装饰。到了室町时代，由于有壁龛的书院这种建筑兴起，插花的摆放也就定了下来，那就是用于装饰壁龛。从这个时候开始，花草与人是一样的这个思想就产生了，也形成了花道。江户时代中期以后平民随意的"生花"（即插花）开始广为传播，而日本花道的流派也就是这个时候产生的。

花为人心

日语中有句话叫"花为人心"，即插花时在花上寻求看花的感情也就是理想中的美，而这种美要通过花表达出来。

赏花时要有以下的规矩：一、赏花时要坐在离壁龛一个榻榻米的位置，向花先敬一个礼；二、要仔细欣赏插花的全体构成、插花的材料甚至花器、花台，然后为了表示感谢向插花的人敬一个礼。如果是自由赏花的情况，那么就不必要这么复杂的赏花规矩，但是有一点是必须的，那就是向插花人敬礼。

插花方式的不同



根据插花方式的不同，插花有许多种类。一种是立花（りっか），这是在室町时代与有壁龛建筑样式的书院式房屋设计共同诞生的插花样式，立花都装饰在壁龛处，所用花瓶也是细长型，而插花也是以细、长、高的插花方式为主。通过各种花草协调地排列，在花瓶上表现出一种绘画般的风景一样的感觉。一种是生花（しょうか），是在喝茶流行时摆放在茶室中的插花。生花摆放的壁龛都比较小，其方式可以说是立花的简化版，所用花器也是以平坦的器皿和剑山为主，表现的是花的形态以及花草的性质。一种是自由花，是为了适应现代而产生的插花方式，一般是在各种活动时用作装饰用，其形式与传统插花不同，表现的是自由的想像力。

栏目主持：邪魔天使

幻之炼金坊

幻想国度的奇妙之旅

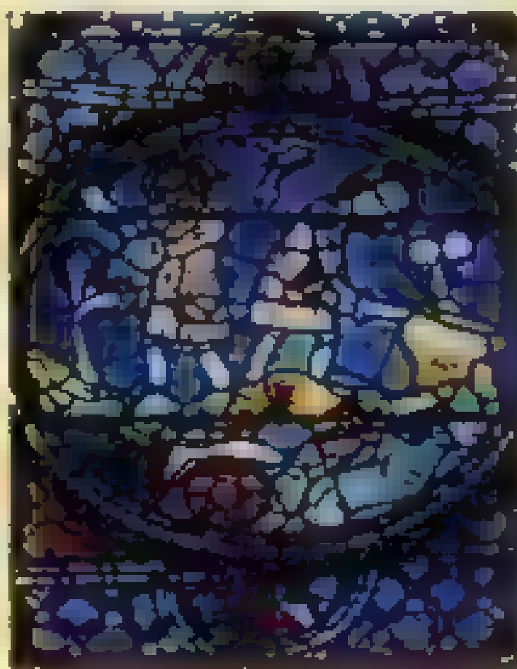
“幻之炼金坊”已经顺利地与广大读者见面，不知道大家对这个栏目有什么建议和意见。上一次我们讲的是北欧神话，而这次我们将来到法国，去见识一下法国最古老的“武勋诗”中的英雄罗兰。也许你对这个人并不熟悉，但希望通过小邪的讲解大家能知道一二。当然，作为罗兰具有代表性的武器——幽兰黛儿小邪也会一并介绍。好，就让我们再次步入新的传奇之旅吧。

罗兰（Roland）

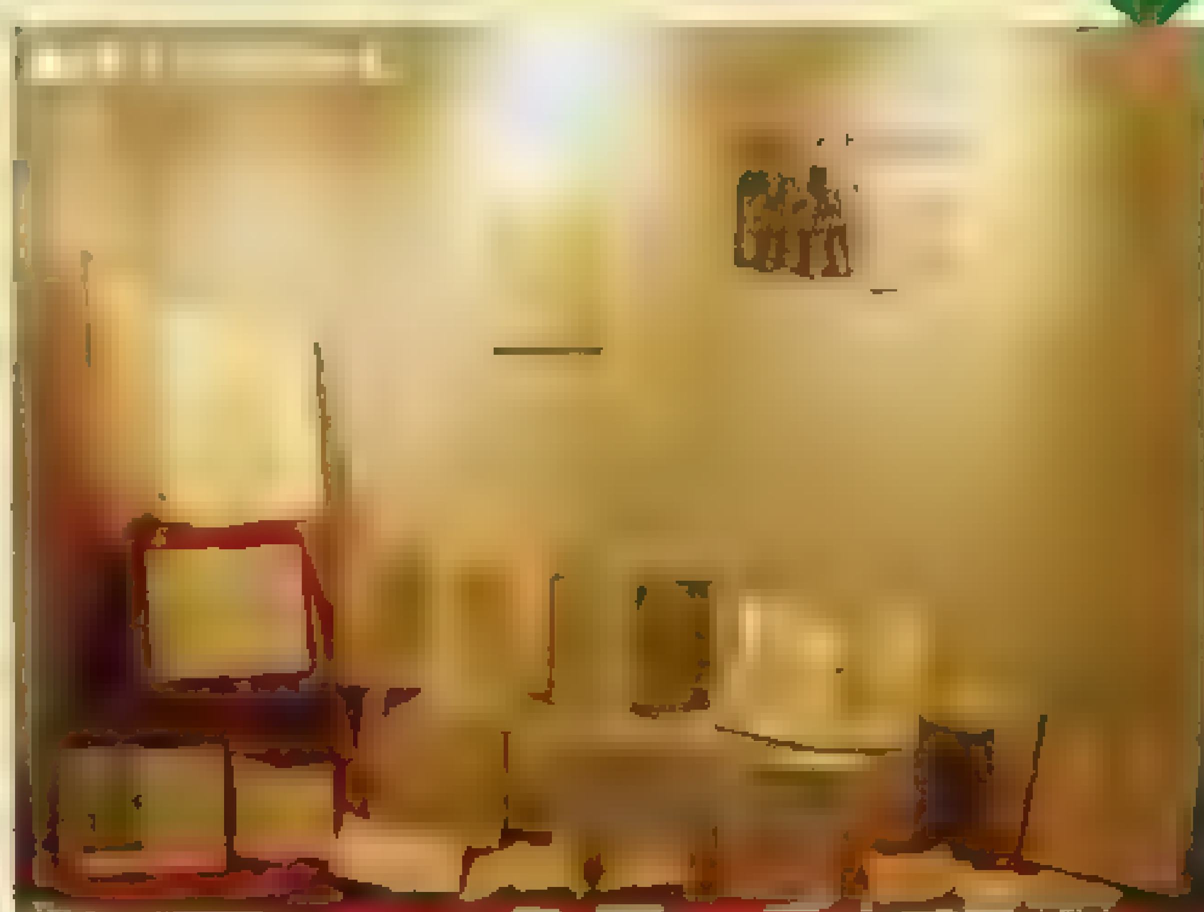
罗兰是法国最古老的武勋诗《罗兰之歌》的主人公，最早都是由吟游诗人口头上进行传播，到了11世纪时才作为口头文学用文字记录下来。《罗兰之歌》有许多抄本，其中以牛津大学收藏的最为完整，整首诗全长4002行，分291个小节，用的是当时的民间语言罗曼语写的。诗中的背景是以公元778年法兰克王国（现在的法国、德国、意大利）查理曼大帝远征西班牙为基础，主要描写他与伊斯兰教的斗争。

罗兰是查理曼大帝的外甥，是查理曼大帝12圣骑士中的一员。在查理曼大帝远征伊斯兰教徒支配下的西班牙时，虽然法兰克气势如虹，占据优势，但这时传来了德国方面撒克逊人不安稳的消息，于是查理曼决定停战。但他对于前往伊斯兰方面的使者的安危非常担心，正在考虑派谁前往时，罗兰提出这个人一定要有谋略，于是推荐叔父加内隆。但这一提议无疑是将加内隆推向死地，加内隆怀恨在心，他前往伊斯兰后与伊斯兰勾结决定除掉罗兰。他提议伊斯兰同意停战，然后从后方突袭撤退的法兰克军，之后他向查理曼推荐让罗兰殿后，并得到了批准。

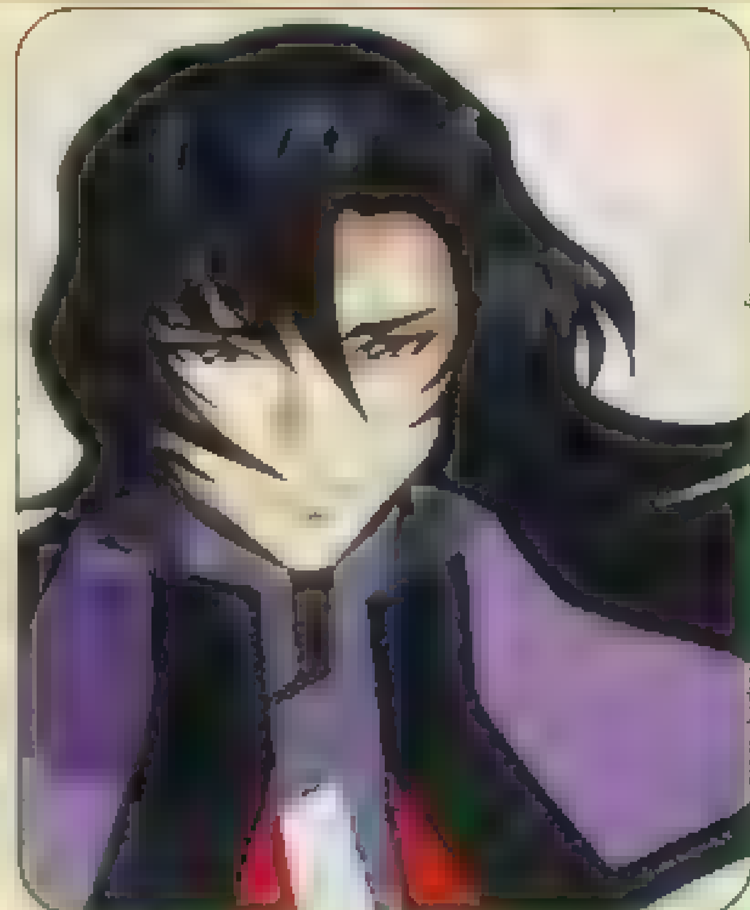
毫不知情的罗兰等12骑士接受了命令，在军队到达比雷聂山岳地带时，受到了早就埋伏在那里的伊斯兰士兵的突袭，罗兰一开始拒绝吹响他的号角请求援军，他与其余的骑士奋勇抗战击退了一波又一波的敌人，但



伊斯兰方不停地派兵，罗兰的2万士兵不久就全军覆没，12骑士也一个个倒下，罗兰也对死亡有所觉悟了，最后他终于吹响了号角。为了不让国王赐予的圣剑幽兰黛儿落入敌人之手遭到玷污，他爬上山丘将剑砍向大理石准备破坏它，但幽兰黛儿却将大理石劈成两半，丝毫没有损伤，于是罗兰不得不与前来夺剑的敌人继续缠斗，最后终于等到了查理曼大帝的军队。当查理曼大帝到达时，罗兰已经停止了呼吸，但他直到最后都将剑紧紧握住。传说罗兰死的时候，太阳发出了雷鸣的声音。查理曼将幽兰黛儿交予先锋骑士，下令追击伊斯兰兵，终于将他们全灭。查理曼回到法兰克，严惩加内隆，将他处以四马分尸的极刑。



罗兰死后，幽兰黛儿世代赐予侍奉查理曼的骑士，它的光辉从未消失过，而它也见证了一个个英雄的诞生。



▲《高达SEED D》中议长的名字就叫幽兰黛儿。

幽兰黛儿的传说

幽兰黛儿是查理曼大帝赐予罗兰的圣剑，这把剑与亚瑟王的石中剑、齐格菲的巴鲁姆克一样都是传说中的神剑。关于这把剑有两个传说：一个是传说这把剑是天使所赐予的剑，那是查理曼刚当上法兰克的国王的时候，罗兰从天使那得到了这把剑，天使让罗兰作为神使，将圣剑交予国王。当罗兰献上圣剑的时候，查理曼觉得这把神剑应该赐予最适合他的人，于是他将这把剑取名为幽兰黛儿，将他赠与罗兰。另一个传说是幽兰黛儿是妖精锻造的巨人之剑，这把剑由妖精所锻造，由一个叫尤拖姆达斯的怪力巨人持有，在罗兰旅行的时候他打败了巨人夺取了这把剑，当他把这把剑献给查理曼大帝时，作为奖赏，查理曼将这把剑回赠给了罗兰。

另外，传说幽兰黛儿中有耶稣的血、头发、牙齿以及圣母玛利亚衣服的一角。

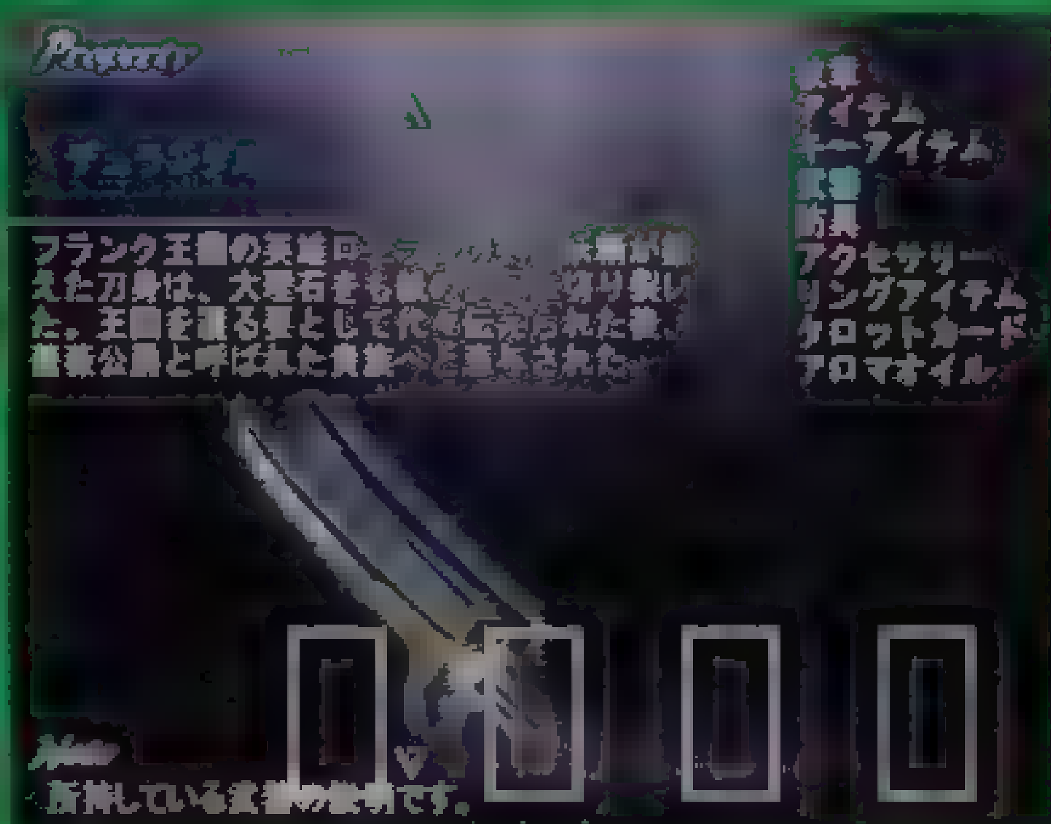


▲传说幽兰黛儿的剑柄以黄金打造，顶端还有 颗明亮的水晶。

游戏中的幽兰黛儿









秘密花园

上一起“秘密花园”受到了不少读者的好评，十六夜感到非常高兴，而作为奖励，老编特批准再主持一期。本次将会为大家送上著名同人画家TONY的作品，相信由他担任角色设计的《新光明力量》大家都相当熟悉，精灵弓箭手艾鲁盟更是迷倒了一大片人。

主题：TONY



《电击姬》2005年1月号的封面，人气角色艾鲁盟不用再介绍了吧



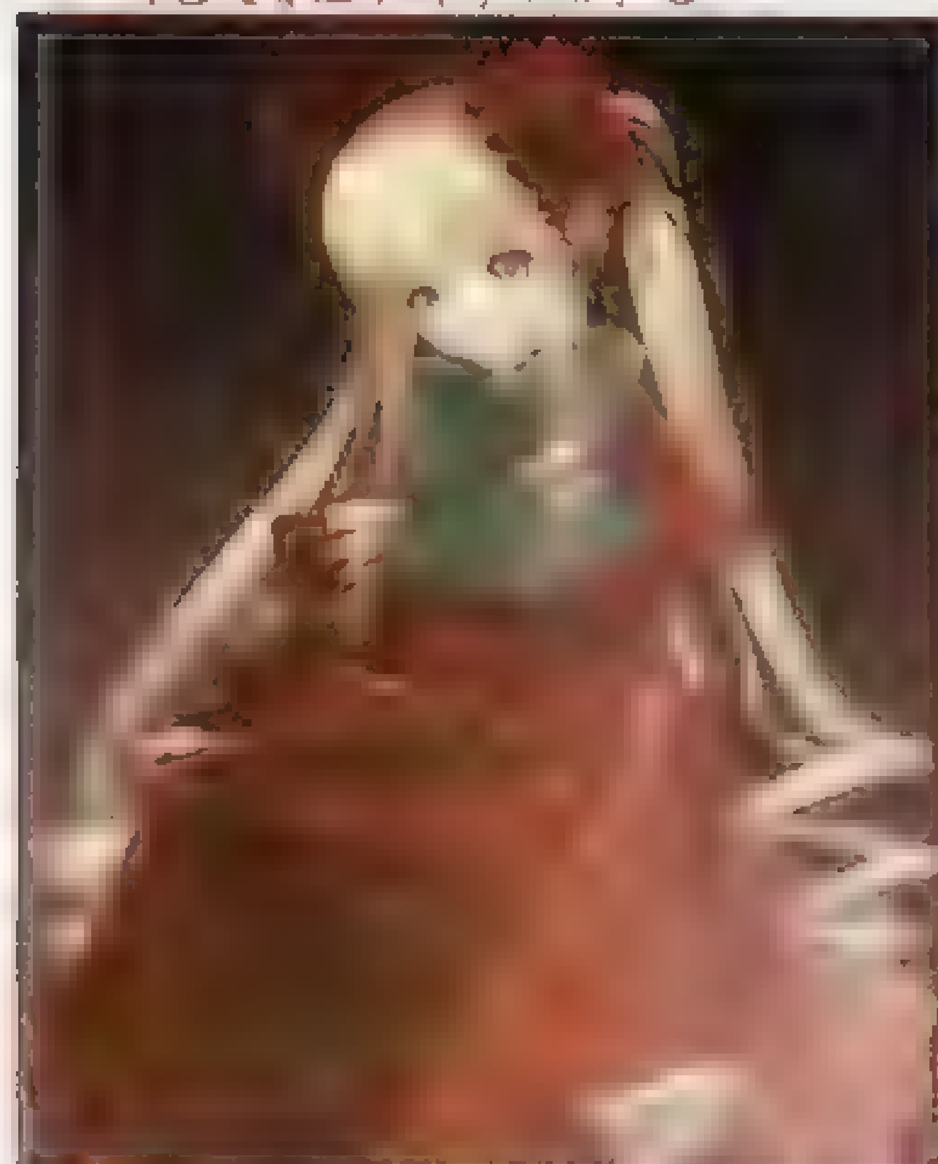
曾出现在《电击萌王》上。水手服和“兔耳”，果然萌要素齐全。



确实没想到，TONY也对高斯机械兽感兴趣。



真希望能从如此可爱的女孩那里收到情人节巧克力……

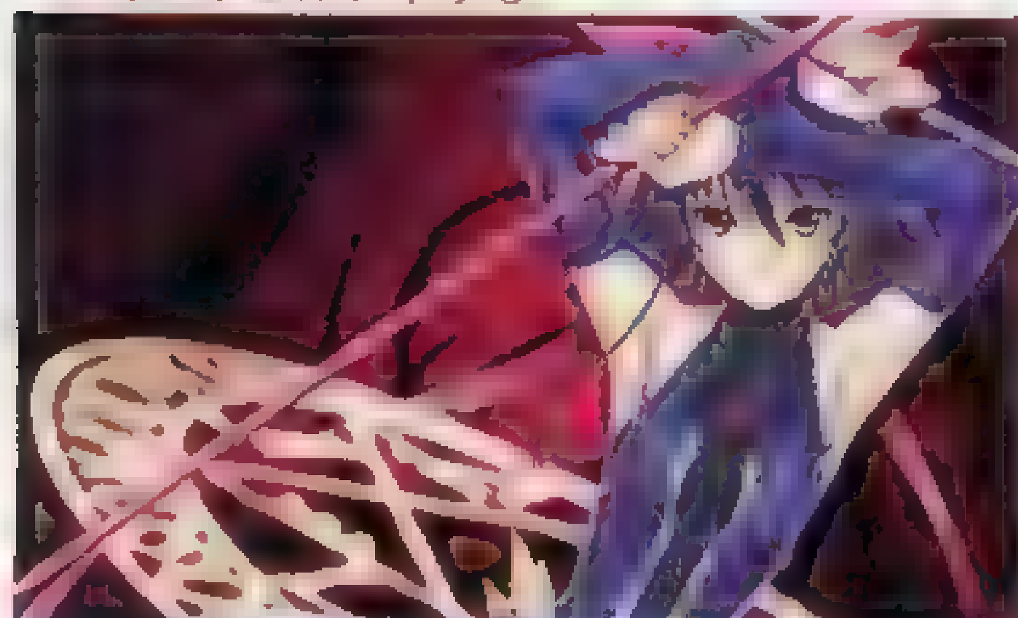


TONY甚少画萝莉，不过这张真红画得确实很有感觉



看到妖精与精灵如此优美的舞蹈，相信无论是谁都会感受到真正的安宁。

满天的飞樱微笑的少女。然而在这笑容背后却隐藏着一丝悲哀与寂寞。



排版的时候美编一直跟十六夜强调「这张不好看」……



其实这两个「人」还是蛮般配的。



Fate的女主角Saber，TONY非常喜欢的角色之一。



Saber与远坂凛。十六夜的桌面曾经很长时间都是它



SEED的人气女主角拉克丝。TONY以“《高达》系列”为题材确实相当少见

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2005 年 12 月 15 日～2006 年 2 月 23 日。
◆推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2005年12月10日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）

100美元	807.51元人民币
100日元	6.74元人民币
100欧元	965.15元人民币
100港币	104.10元人民币

深渊传说 12.15

推荐度 S | PS2 | ◆Namco | ◆6800 日元
RPG | ◆无对应周边

作为"《传说》系列"的十周年纪念作品，本作的收藏意义更多一些。本作的人设是为初代《传说》担当角色设定的藤岛康介，而每个人物都设计得很有个性，而游戏也采用了系列第一次大比例造型，让角色再现更加完美。本作的战斗系统依旧是多线式，但在《仙乐》的基础上进行了改良，让战斗更爽快也更自由。而遇敌也与《仙乐》一样，采用了可见式。另外，本作依旧按照系列传统请来了众多人气声优为角色配音、铃木千寻、子安武人等声优的倾情演出相信会给游戏增色不少。



最终幻想IV Advance 12.15

推荐度 A | GBA | ◆Square Enix | ◆4800 日元
RPG | ◆无对应周边

本作是在SFC等几个游戏平台上推出过的《最终幻想IV》的GBA移植版。"《FF》系列"到本作才首次采用了真实时间制的战斗系统，并大幅度强化了游戏画面、音乐和故事剧情，在当年获得了玩家们的压倒性支持。在这次的移植版中，虽然游戏的画面并没有得到太大提升，但所有的台词都不再是单一的日文假名，对话时还配有角色头像；此外，游戏中还追加了若干新的隐藏迷宫和隐藏事件，即使是对本作相当熟悉的玩家们，也可以从中获得全新的乐趣。时值年末，本作是所有掌机玩家不可错过的大作！



FINAL FANTASY IV ADVANCE

SQUARE ENIX

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2005 年 12 月					
15 日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	Namco	RPG	6800 日元
15 日	魂之苦恼	カルタグラ ～魂ノ苦悩～	Kid	AVG	6800 日元
15 日	恋爱学园 四季恋曲	D.C.F.S. ダ・カーポ～ フォーシーズンズ	角川书店	AVG	6800 日元
15 日	刺猬阴影	シャドウ ザ ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800 日元
15 日	金色的卡修 GO! GO! 魔物之战	金色のガッシュベル ゴー ゴー! 魔物ファイト!	Banda	ACT	5800 日元
15 日	四眼天鸡	チキン・リトル	D3 Publisher	ACT	5800 日元
22 日	潜龙谍影 3 生存	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス	Konami	ACT	6980 日元
22 日	网球王子 校庆王子	テニスの王子様 ～学園祭の王子様～	Konami	AVG	6980 日元
22 日	NEOGEO 斗技场	ネオジオ バトルコロシアム	Snkplaymore	FTG	6800 日元
22 日	火影忍者 究级英雄 3	NARUTO －ナルト－ ナルティメットヒーロ－3	Bandai	ACT	6800 日元
22 日	王国之心 II	キングダム ハーツ II	Square Enix	RPG	7400 日元
29 日	死神 BLEACH 解放的野心	BLEACH ～放たれし野望	SCE	RPG	6800 日元
29 日	超能力大战 完全版	サイキックフォース COMPLETE	Taito	ACT	6800 日元
29 日	纯白之恋 泪水化为你	WHITH CLARITY ～And The tears became you～	Princesssoft	AVG	6800 日元
29 日	前线任务 5 战争的伤痕	フロントミッション フィフス スカーズ・オブ・ザ・ウォー	Square Enix	S・RPG	6800 日元
预定	强打者	Slugger	Mad Catz	SPG	售价未定
预定	女装校园恋曲	乙女はお姉さまに恋してる	A chemist	AVG	6800 日元
2006 年 1 月					
2 日	幕末浪漫 月华的剑士 1・2	幕末浪漫 月华の剑士 1・2	SNK Playmore	FTG	3800 日元
12 日	高机动幻想曲 白之章 青森企鹅传说	ガンパレード・オーケストラ 白の章 ～青森ペンギン伝説～	SCE	S・AVG	6800 日元
12 日	世嘉拉力 2006	セガラリー 2006	SEGA	RAC	6800 日元
19 日	影之心 新世界 入门包	シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド スターターPack	Aruze	RPG	5800 日元
26 日	植木的法则 打倒罗伯特十团!!	うえきの法則 倒すぜロベルト十団!!	Banda	ACT	6800 日元
26 日	新鬼武者 幻梦之晓	新 鬼武者 DAWN OF DREAMS	Capcom	ACT	6980 日元
26 日	I/O	I/O	GN Software	AVG	6800 日元
26 日	出云战记 2 猛剑之闪记	IZUMO 2 猛き剣の闪记	GN Software	RPG	6800 日元
26 日	侍魂 天下一剑客传	サムライスピリッツ 天下一剣客伝	SNK Playmore	FTG	6800 日元
26 日	最终幻想VII 地狱犬的挽歌	ダージュ オブ ケルベロス －ファイナルファンタジーVII	Square Enix	A・RPG	7800 日元
2006 年 2 月					
2 日	摩托浪漫旅	ツーリスト トロフィー	SCE	RAC	6800 日元
9 日	战国无双 2	战国无双 2	Koei	ACT	6800 日元
9 日	战国无双 2 限定版	战国无双 2 TREASURE BOX	Koei	ACT	售价未定
9 日	死魂曲 2	SIREN2	SCE	AVG	6800 日元
16 日	怪物猎人 2	モンスターハンター2	Capcom	ACT	6980 日元
16 日	死神 BLEACH 解放的野心	BLEACH ～放たれし野望～	SCE	RPG	6800 日元
16 日	梦幻之星 宇宙	[illegible]	SEGA	A・RPG	6800 日元
23 日	混沌武士	サムライチャンプルー	Banda	ACT	6800 日元
23 日	新豪血寺一族 烦恼解放	新豪血寺一族 烦恼解放	Excite	FTG	6800 日元
23 日	幻想水浒传 V	幻想水浒传 V	Konami	RPG	售价未定
23 日	格斗之王 大蛇篇	ザ キング オブ ファイターズ オロチ篇	SNK Playmore	FTG	4800 日元
23 日	格斗之王 大蛇篇 限定版	ザ キング オブ ファイターズ オロチ篇 限定版	SNK Playmore	FTG	9800 日元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2005 年 12 月					
15 日	紧急出口	EXIT	Taito	ACT	4800 日元
15 日	流行之神 PORTABLE 警视厅怪异事件档案	流行り神 PORTABLE 警视厅怪异事件ファイル	日本一 Software	AVG	4800 日元
15 日	反乱猎人 X	イレギュラーハンターX	Capcom	ACT	4800 日元
15 日	比波猴学园 2	ピポサル アカデミ～ア 2	SCE	ETC	4800 日元
15 日	KARAKURI	KARAKURI	Tecmo	ACT	4800 日元
22 日	我们的块魂	仆の私の块魂	Namco	ACT	4800 日元
22 日	真・女神转生 恶魔召唤师	真・女神转生 デビルサマナー	Atlus	RPG	4800 日元
22 日	信长的野望 将星录	信长の野望・将星录	Koei	SLG	4800 日元
22 日	打工地狱 2000	バイトヘル 2000	SCE	ETC	4800 日元
22 日	零式舰上战斗记 征空王	零式舰上战斗记 征空王	Taito	STG	4800 日元
29 日	超级机器人大战 MX PORTABLE	スーパーロボット大战 MX ポータブル	Banpresto	S・RPG	4800 日元
预定	舞 HiME 爆裂！风华学园激斗史？	舞 HiME 爆裂！风华学园激斗史？！	Sunrise interactive	ACT	5800 日元
[illegible]					
12 日	英雄传说 V 海之槛歌	英雄传说 ガガーブトリロジー 海の槛歌	Banda	RPG	4800 日元
19 日	街头霸王 ZERO3 再度升级	ストリートファイター ZERO3 ↑↑	Capcom	FTG	4800 日元
19 日	伊苏V 那比斯汀的方舟	[illegible]	Konami	A・RPG	4800 日元
19 日	电车 GO! 携带版 中央线篇	电车で GO! ポケット 中央线编	Taito	SLG	3800 日元
预定	三国志VII	三国志VII	Koei	SLG	4800 日元
[illegible]					
9 日	中原之霸者 三国将星传	中原の霸者 三国将星传	Namco	SLG	4800 日元
23 日	幻想水浒传 I & II	幻想水浒传 I & II	Konami	RPG	4980 日元
23 日	南梦宫博物馆 Vol 2	ナムコミュージアム Vol 2	Namco	ETC	3800 日元
23 日	怪物王国 宝石召唤师	モンスターキングダム ジュエルサモナー	SCE	RPG	4800 日元
23 日	头文字 D STREET STAGE	头文字 D STREET STAGE	SEGA	RAC	4800 日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
15 日	刺猬阴影	シャドウ ザ ヘッジホッグ	SEGA	ACT	[illegible] 日元
预定	强打者	Slugger	Mad Catz	SPG	售价未定

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
12月					
15日	刺猬阴影	シャドウ ザ ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800日元
15日	四眼天鸡	チキン・リトル	D3 Publisher	ACT	5800日元
15日	金色的卡修！！GO！GO！魔物之战！！	金色のガッシュベル！！ゴー！ゴー！魔物ファイト！！	Bandai	ACT	5800日元
15日	实况力量职业棒球12 决定版	实况パワフルプロ野球12 决定版	Konami	SPG	6980日元
22日	极品飞车 头号通缉	ニード・フォー・スピード・モスト・ウォンテッド	Electronic Arts	RAC	6800日元
2006年1月					
19日	超级马里奥射手	スーパーマリオストライカーズ	Nintendo	SPG	5800日元
2006年2月					
23日	霸天开拓史II 最初之翼 众神之子	バテン カイトスII 始まりの翼と神々の嗣子	Nintendo	RPG	6800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2005年12月					
15日	最终幻想IV Advance	Final Fantasy IV Advance	Square Enix	RPG	4800日元
15日	四眼天鸡	チキン・リトル	D3 Publisher	ACT	4800日元
22日	茶犬的冒险岛 温和的梦之岛	お茶犬の冒険島 ～ほんわか夢のアイランド～	MTO	ACT	4200日元
22日	动物小道 惊心动魄大作战！之卷	アニマル横町 ～どきどき救出大作戦！の巻～	Konami	AVG	4980日元
22日	Hudson精选作品集Vol.1 炸弹人合集	ハドソン ベストコレクション Vol.1 ボンバーマンコレクション	Hudson	ACT	2800日元
22日	Hudson精选作品集Vol.2 挖金块合集	ハドソン ベストコレクション Vol.2 ロードランナーコレクション	Hudson	ACT	2800日元
22日	Hudson精选作品集Vol.3 动作游戏合集	ハドソン ベストコレクション Vol.3 アクションコレクション	Hudson	ACT	2800日元
22日	Hudson精选作品集Vol.4 解谜游戏合集	ハドソン ベストコレクション Vol.4 謎解きコレクション	Hudson	ETC	2800日元
2006年1月					
19日	Hudson精选作品集Vol.5 射击游戏合集	ハドソン ベストコレクション Vol.5 シューティングコレクション	Hudson	STG	2800日元
19日	Hudson精选作品集Vol.6 冒险岛合集	ハドソン ベストコレクション Vol.6 冒険島コレクション	Hudson	ACT	2800日元
26日	索尼克ADVANCE & 啾啾火箭队	ダブルパック ソニックアドバンス & チューチューロケット！	SEGA	ACT	3800日元
26日	索尼克弹珠台 & 索尼克大乱斗	ダブルパック ソニック ピンボール パーティー & ソニック バトル！	SEGA	ACT	3800日元
26日	索尼克大乱斗 & 索尼克ADVANCE	ダブルパック ソニック バトル & ソニック アドバンス！	SEGA	ACT	3800日元

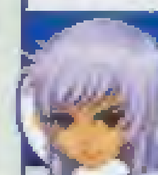
Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2005年12月					
15日	Crokect！DS 天空的勇者们	コロッケ！ DS 天空の勇者たち	Konami	A・RPG	4980日元
22日	冒险王比特 魔人VS狩魔战士们	冒険王ビィト ヴァンデル vs. バスターズ	Bandai	A・RPG	4800日元
22日	人生游戏 DS（暂名）	人生ゲーム DS（假题）	Atlus	Tab	4800日元
22日	TAO 魔物之塔与魔法之卵	TAO 魔物の塔と魔法の卵	Konami	RPG	4980日元
22日	拜托了我的旋律 梦之国的大冒险	おねがいマイメロディ ～夢の国の大冒険～	TDK Core	ACT	4800日元
22日	在暴风雨之夜（暂名）	あらしのよるに（假题）	TDK Core	AVG	4800日元
24日	狂热噗哟噗哟2	ぷよぷよフィーバー2	SEGA	PUZ	4800日元
29日	马里奥&路易RPG2	マリオ&ルイージRPG2	Nintendo	A・RPG	4800日元
29日	新彩虹岛	ニューレインボーアイランド	Taito	ACT	4800日元
预定	巫术・绯色的封印	ウィザードリィ アスタリスク ～緋色の封印～	Starfish	RPG	4800日元
2006年1月					
12日	日式面包房 游戏1号 巅峰决战！	焼きたて!! ジャぱん ゲーム1号 頂上決戦!!パンタジック・グランプリ！	Bandai	TAB	4800日元
19日	青蛙王国7	ケロケロ7	Bandai	ACT	4800日元
19日	生化危机 死亡寂静	バイオハザード デッドリーサイレンス	Capcom	AVG	4800日元
19日	失落的魔法	ロストマジック	Taito	A・RPG	4800日元
19日	钢铁之羽	アイアンフェザー	Konami	A・RPG	4980日元
26日	死神BLEACH DS 驾驭苍天的命运	BLEACH DS 苍天に驱ける运命	SEGA	FTG	4800日元
26日	弹爵	弹爵	Taito	STG	4800日元
预定	可爱小狗（暂名）	かわいい仔犬DS（假题）	MTO	ETC	售价未定
2006年2月					
2日	弹射！泡泡龙方块	ひっぱって!! パズルボブル	Taito	PUZ	4800日元
9日	右脑达人 爽解！找茬博物馆	右脳の达人 爽解！ まちがいミュージアム	Namco	PUZ	3800日元
23日	圣剑传说DS 玛娜之子	圣剑传说DS CHILDREN of MANA	Square Enix	A・RPG	4800日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
12月					
22日	摔角王国	レッスルキングダム	Yukes	ACT	7800日元
22日	真・三国无双4 Special（暂名）	真・三国无双4 Special(假题)	Koei	ACT	售价未定
22日	金刚	キング・コング	Ubisoft	ACT	6800日元
29日	死或生4	DEAD OR ALIVE 4	Tecmo	FTG	7800日元
预定	幻都杀手	Frame City Killer	Namco	ACT	59.99美元
2006年1月					
1日	上旋高手2	Top Spin 2	2K Sports	SPG	59.99美元
12日	赋法战争	[eM]—eNCHANT arM	FromSoftware	RPG	7300日元
12日	哥谭赛车计划3	PROJECT GOTHAM RACING 3	Microsoft	RAC	6800日元
19日	NBA Live06	NBA ライブ06	Electronic Arts	SPG	6800日元

王国之心II　12.22



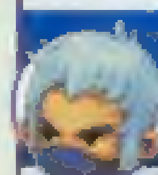
推荐度 S　PS2　A RPG　◆Square Enix　◆7400日元　◆无对应周边　CERO 全年龄　全年龄玩家对应



在经历了漫长的等待后，《王国之心II》终于在这个年末来到了我们面前。本作的故事紧接着一代和GBA版《记忆之链》的剧情，XIII机关的真正目的、索拉和神秘少年的真正身分、凯丽的身世之谜等前作遗留下来的谜团也将在本作中得以完全解开。变装系统是本作的新增要素，有着不同力量的服装会令战斗的策略性大大提升，而积木船等系统的改进也会令玩家大呼过瘾。除了上代的世界外，本作又新增了《加勒比海盗》、《狮子王》、《花木兰》等数个迪士尼世界，而奥隆、尤娜等人气角色也将在本作中登场。



潜龙谍影3 生存　12.22



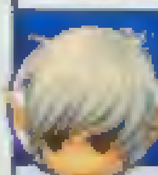
推荐度 S　PS2　ACT　◆Konami　◆6980日元　◆对应PlayStation BB Unit　CERO 18　18岁以上玩家对应



作为《潜龙谍影3 食蛇者》的完全版，本作不仅仅是针对前者的完美化，而是在这个基础上，再次扩大了"《潜龙谍影》系列"所涵盖的范畴，将真正的人对人的战争引入到了网络上。本作一共包括三张DVD，第一张DVD可谓是《食蛇者》的完美版，第二张DVD则是网络对战板块，第三张DVD是完整收录《食蛇者》所有过场动画并重新编排整理成一部电影，可以说每张DVD都是相当精彩的。初回限定版还将赠送一副耳机，以供网络对战时通讯使用。总之这是一款每个MGSer都不能错过的大作！



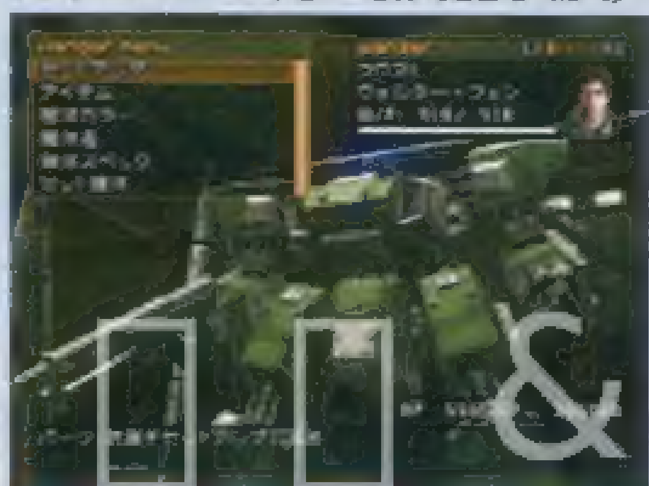
前线任务5 战争的伤痕　12.29



推荐度 A　PS2　S·RPG　◆Square Enix　◆6800日元　◆无对应周边　CERO 12　12岁以上玩家对应



距前作2年后的作品。作为最新作，游戏在画面、情节以及系统上进行了进一步提升。制作商声称，本作是系列中拥有最高的游戏画面、最深奥的剧情的一作。玩家通过主人公的经历，去体验战争的历史。与前几作通过一场战争去描写历史的一部分相比，本作就像一部电视剧，让你体验整个战争的残酷以及人性在战争中的的变化。这次游戏的画面做得细致入微，在发生情节时，我们可以看到角色们丰富的表情变化。而系统方面制作人非常体贴玩家，做到方便快捷，这让游戏的上手度提升了不少。





UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部的超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音！

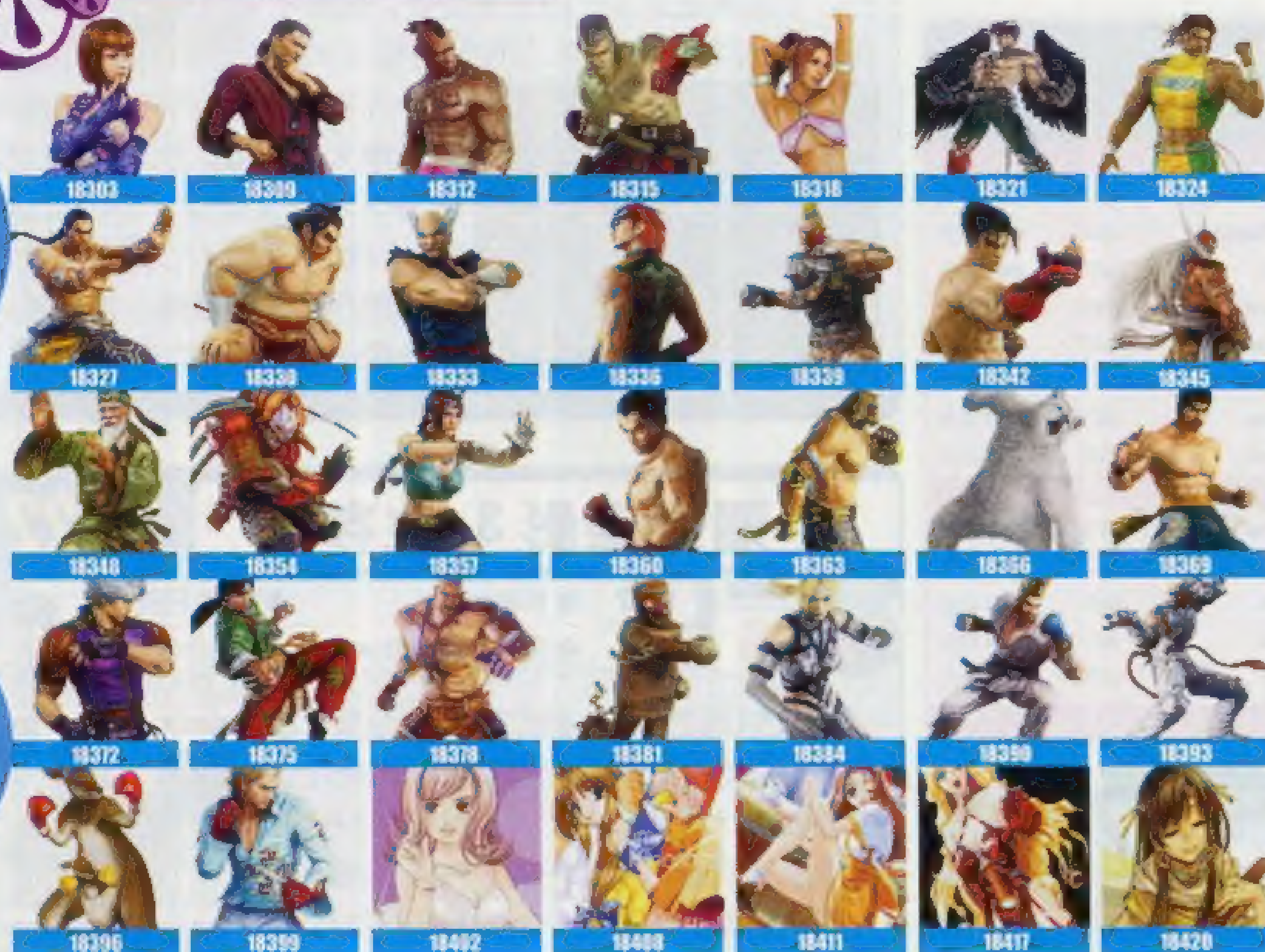
每月 6～12 期精品游戏资讯仅需 10 元发送短信“DB”到 8002288 即可定购

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部



图铃随意当



精彩图铃 任你下载

编辑短信“UCG”发送到 8002601 定制图铃大杂烩，包月 15 元，您就可以超值无限下载我们为您提供的图片和铃音，不限条数也不会再单独收取任何费用，让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前，还不快快下手～～！同时可以享受 3 天的免费使用时间哦～～

UCG 图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新，请登陆 http://ucg.shenme.net/ 下载，同样免费不限量，更方便更快捷。

下载方法：编辑短信UCG＋图片编号（例如：“UCG15916”）到8002601，轻松获得～～

退定方法：编辑短信 0000 发送到号码 8002 即可。



图铃下载小贴士

每张图片，每个铃音都为不同型号的手机量身打造。如果您下载的图片尺寸或者铃音和弦效果与您的手机型号不符合，请您登陆 UCG 图铃专区：http://ucg.shenme.net/ 选择您的手机型号，以后再通过短信下载杂志上图片时，就会按照您之前选定的型号下发，免去您每次下载都要选择机型的麻烦。



飞线互动客服电话：010-85861899

读者推荐铃声

《最终幻想VII》农场音乐	《最终幻想VII》战斗音乐 2	《莎木》插曲愿望	《恶魔城》主题音乐
发送 211811 到 335598	发送 211815 到 335598	发送 211814 到 335598	发送 211816 到 335598



读者人气手机图片

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamehalo 有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了 GPRS（GPRS 可以在当地的营业厅、移动网站或拨打 1860 开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持 MMS 的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通 GPRS 与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到 3355 后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成 335598，原号码 3355 已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到 335598。（下载每首铃声或每张图片资费 2 元。包月短信的退订方法：发送 0000 到 3355，联通用户与中国移动用户均适用）

8 月获得包月短信新闻大奖的读者是来自天津的——

候晓军

奖品是小神游SP一台。无论你是联通或移动的用户，只要定制包月短信新闻就会拥有获得每月大奖的机会。





◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆ 空中网技术支持的客服热线：010-68083018

● PS2 70000:1350RMB ● XBOX:1180RMB ● NGC:790RMB ● GBM:798RMB ● GBASP:650RMB ● PSP:1780RMB ● NDS:1030RMB ● 2GMSD:900RMB

NEW店开张！

上海市徐汇区美罗城３Ｆ音像广场Ｃ２－１

TEL:021-64268919

次世代主机登场！！

普通版 ¥.3100

简装版 ¥.2500

360就在…… 宏龙 GAME

欢迎来店询价、预定、试玩

总店

总店地址：上海市黄浦区浙江南路149号 交通：123\126\17\18\220 42\537\911\926\隧道八线 TEL:021-63872721 邮编：200002 新增电话：53836803

分店地址：上海市卢湾区斜土路530号 交通：253\781\96\17\43 TEL:021-63059095 28260987（小灵通）邮编：200002 另供应大量模型、扭蛋

加盟店地址：上海市双阳路438号 TEL:021-65438163 邮编：200002

地址：上海市浦东区博山东路万德路公交站头 TEL：021-58314605 交通：638、130、818、819、隧道六线、广野线

地址：上海市长宁区890号中山公园玫瑰坊B1-72 交通：地铁2号\轻轨\737\316\54\549\922\941\765 TEL:021-52415721

北京 嘉兴 游戏机经营店

招聘启示

大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘，加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘，数量有限，送完为止！

★（海淀区）中关村销售中心 地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦A座207室

热线电话：010－82628869 大宗购物热线：010－82628898

★（东城区）美术馆销售中心 地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂２号

热线电话：010－64031591 传真：010－64035610

邮购汇款地址：北京市100010－22信箱 交通银行：405512 4091 9649 609

收件人：蔡晓初先生 邮编：100010 农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾 —本月有效— 月

PSP 白色主机热卖中！

1.5PSP（真）豪华版 1750元

1.5PSP 普通版 1560元

索尼记忆棒1G/2G 480/890元

Sandisk 记忆棒 价格电询

GBM（五款颜色）790元

NDS（多款颜色 全套）980元（限20台）

神游 IDS 1250元

小神游SP 620元

Xbox 绿光限定

惊爆价 1499元 PSII 50009型（原装振动手柄、AV线、电源）

NGC各颜色 1050元（限15台） 主机＋原柄＋AV＋电源＋IC

PStwo70000型全系列 1160元（限20台）（振动手柄、AV线、电源、支架）

微软 X-BOX、日版＋直读（热卖中）

原装PS2 50009型大陆行货（主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源220V＋AV线）	促销中！
原装PStwo 70000型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）	促销中！
原装PStwo 70006型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）	促销中！
原装PStwo 70007型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）	促销中！
原装PS2 50000金佰式限定版（金色）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）送电源	完美套2850元／邮资50元
原装PS2 50002型SS银色（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）完美套	1950元／邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套	2380元／邮资50元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软 X－BOX 主机＋直读	1480元／邮资50元
微软 X－BOX 绿色透明限定版＋两张原版游戏	1780元／邮资50元
微软 X－BOX 光环限定版＋壹张原版游戏	1690元／邮资50元
微软 X－BOX 珍珠白透明限定版	1695元／邮资50元
XBOX360简装版（主机＋AV线＋有线手柄＋电源线）	请电询／邮资50元
XBOX360豪华版（主机＋无线手柄＋20G硬盘＋分量线＋网卡＋耳麦＋无线网络连接器＋无线手柄充电器）	请电询／邮资50元

XBOX 360

PSII罗技手柄（4种颜色）360元

GT4 800度方向盘 行货 1480元 日本原装 1580元

嘉兴维修中心 三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开壳费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100％全部修复让您放心使用。

对各类主机的故障如：死机、花屏、黑屏、无图像均可完全修复（所换或维修的配件均为原装全新并保修）。本公司还对全国的各商家或有维修能力的个人提供原装配件。

PS II 配件

3XXXX 光头	280－380元
5XXXX 光头	380－580元
7XXXX 光头	90－190元
光头线圈（全新）	120－260元
光头光管（全新）	180元
3XXXX 光头驱动芯片	50－120元
5XXXX 光头驱动芯片	40－160元
光头主板103芯片（全新）	380元
PS II 主机CPUEE芯片（全新）	380－550元
PS II 主机精密图像芯片	150－280元

PSP 配件

PSP主机光头原装全新	550元
PSP主机主板原装全新	580元
PSP原装夏普液晶（全新）	580元
PSP原装三星液晶（全新）	490元
PSP原装背光板（全新）	380元
PSP原装方向键＋按键（全新）	120元

PSP原版游戏

GBA卡大全 GBA卡免邮费

GBA新卡推荐

GBA新卡

日本原装SP 590元

攻略大全

批发热线：010－64035610



钢之炼金术师 世界全书

FULLMETAL ALCHEMIST COMPLETE BOOK



12月25日全国上市

圣诞献礼

160页大16开精装特辑＋主题曲PV珍藏VCD＋精选金曲CD

《钢炼》FANS梦寐以求的永久珍藏品

TV版 ＋ 剧场版 ＋ 漫画 ＋ 游戏 全面解析

人物介绍/历史年表/经典剧情总括/华丽原画设定/精美插画欣赏/制作人访谈秘话

漫画版＋游戏版介绍/世界观关键词彻底分析/感人至深的十大名场面

特别推荐2005最强《钢炼》剧场版

《香巴拉的征服者》完全解析！

人物介绍＋世界观指南＋制作人访谈＋剧情分析＋美图鉴赏

从最全面的角度协助您欣赏这部经典巨作！

钢之炼金术师 世界全书 FULLMETAL ALCHEMIST COMPLETE BOOK

TV版＋剧场版＋漫画＋游戏全面解析

PV珍藏VCD＋精选金曲CD

《钢炼》FANS梦寐以求的永久珍藏品

看专辑 得奖品

动漫游抽奖活动正式展开





看专辑得奖品

动漫游抽奖活动正式展开

只要购买《钢之炼金术师 世界全书》

就有机会获取精美《钢炼》人物模型



ACG STUDIO Animation Comic Game 荣誉出品

具体活动细节，敬请参看《钢之炼金术师 世界全书》

128页16开精装特辑＋DOA梦幻之影DVD＋大幅海报＋拉页海报



12月下旬 全国上市

由于《DOA4》游戏发售延期

准确上市时间请关注www.levelup.cn

90%以上同类专辑未见美图/你所不知道的角色诞生秘闻

初始人物设定原画初次公开

梦幻之影DVD内容简介

全系列绝美CG动画完全收录

《DOA4》次世代对战影像抢先欣赏

百余张精美壁纸一次奉上



梦幻之影 DVD

DOA ILLUSION BOOK DOA幻彩绘本

看专辑 得奖品

动漫游抽奖活动正式展开

两款大幅海报随机赠送



只要购买《DOA幻彩绘本》就有机会

获取精美『DOA人物模型』



DOA ILLUSION BOOK DOA幻彩绘本

动漫游工作室诚意奉献



ACG STUDIO Animation Comic Game 荣誉出品

具体活动细节，敬请参看《DOA幻彩绘本》